

N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

576 FT

576 KONZOL

MEDIEVIL

NEHA NEHEZ CSONTVÁZNAK LENNI!

PlayStation

EGTS '98

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!



AKCIO!

**SONY PSX+1
DUAL SHOCK
+DEMO CD
36999,-**

PLAYSTATION



**NINTENDO 64
+ 1 CONTROL PAD
39999.-**

NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

	<i>Froggy Jr</i>	<i>Alicia de</i>
AGENT ARMSTRONG	11990	
AGLE WARRIOR	7990	
AIR RACE	8990	
ALLEN TRILOGY / PLATINUM	7990	
ALUNDIRA	12990	
AMERICAN BREED CORE	12990	
AUTO DESTROY	11990	
BATTLE SENSAA KART DUEL	13990	
BLAZZ BLAZER CHAMPIONS	12990	
BUTTERFLY AERINA TOSCHINDEN 3	11990	
SPOOFERS	HVF	
CITY OF THE FUTURE	12990	
DOMBERMAN WORLD	13990	
BRAMA FORCE	12990	
BREATH OF FIRE 3	HVF	
BURBLE MOBILE		




MEN IN BLACK	13990
MORTAL KOMBAT 4	HPV
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	
MOTO RACER	12990
MOTOR RASH	19990
MOTORCRUIZER 2	HPV
MOTOCROSS	12990
NAGANO WINTER OLYMPICS	
NANOTEK WARRIOR	
NASCAR 98	13990
NASCAR 99	HPV
NEED FOR SPEED 2	11990
NEED FOR SPEED 3	19990
NEWMANNA	2990
NHL 98	11990
NHL 99	HPV
NIGHTMARE CREATURES	11990
ODDWOOD ABLE'S OODISSEY	
ONE	12990
OVERBOARD	1990
OVERBOARD	19990
PANDENIUM	7990
PANDENIUM 2	19990
PEAK PERFORMANCE	11990
PERFECT WEAPON	10990
PGA TOUR GOLF 98	13990
POINT BLANK	2990
POINT BLANK	2990

1990 -	
BUGGY	HV9
BUSHIDO BLADE	13990 -
BUST A MOVIE 3DX	9990 -
C&C RETALIATION	HV9
CARDINAL SYN	12990 -
CHILL	13990 -
CIRCUIT BREAKERS	13990 -
CLOCK TOWER	9990 -
COLLIN MC RAE RALLY	13990 -
COMMAND & CONQUER	13990 -
CONSTRUCTION	HV9
CRASH BANDICOOT / PLATINUM	6990 -
CRASH BANDICOOT 2	13990 -
CROC	11990 -
CROC PLATINUM	HV9
CRYPK KILLER	9990 -
CYBELL ZONE	13990 -
DARK FORCES	13990 -
DARK CHAOS	13990 -
DEAR OR AIN'E	13990 -

PSX/SICRE CHALLENGE		12999/-
	Fluid PlayStation	
POY POY		13999/-
PREMIER MANAGER 98		13999/-
PRO PINBALL TIME SHOCK		13999/-
R TYPES		HW/-
RALLY CROSS		11999/-
RAMPED RACER		9999/-
RAYMAN		7999/-
RAYSTORM		11999/-
REBEL ASSAULT II		13999/-
	Rival Rivals PlayStation	
ROCKY		13999/-
ROCKY 2		13999/-
ROCKY 3		13999/-
ROCKY 4		13999/-
ROCKY 5		13999/-
ROCKY 6		13999/-
ROCKY 7		13999/-
ROCKY 8		13999/-
ROCKY 9		13999/-
ROCKY 10		13999/-
ROCKY 11		13999/-
ROCKY 12		13999/-
ROCKY 13		13999/-
ROCKY 14		13999/-
ROCKY 15		13999/-
ROCKY 16		13999/-
ROCKY 17		13999/-
ROCKY 18		13999/-
ROCKY 19		13999/-
ROCKY 20		13999/-
ROCKY 21		13999/-
ROCKY 22		13999/-
ROCKY 23		13999/-
ROCKY 24		13999/-
ROCKY 25		13999/-
ROCKY 26		13999/-
ROCKY 27		13999/-
ROCKY 28		13999/-
ROCKY 29		13999/-
ROCKY 30		13999/-
ROCKY 31		13999/-
ROCKY 32		13999/-
ROCKY 33		13999/-
ROCKY 34		13999/-
ROCKY 35		13999/-
ROCKY 36		13999/-
ROCKY 37		13999/-
ROCKY 38		13999/-
ROCKY 39		13999/-
ROCKY 40		13999/-
ROCKY 41		13999/-
ROCKY 42		13999/-
ROCKY 43		13999/-
ROCKY 44		13999/-
ROCKY 45		13999/-
ROCKY 46		13999/-
ROCKY 47		13999/-
ROCKY 48		13999/-
ROCKY 49		13999/-
ROCKY 50		13999/-
ROCKY 51		13999/-
ROCKY 52		13999/-
ROCKY 53		13999/-
ROCKY 54		13999/-
ROCKY 55		13999/-
ROCKY 56		13999/-
ROCKY 57		13999/-
ROCKY 58		13999/-
ROCKY 59		13999/-
ROCKY 60		13999/-
ROCKY 61		13999/-
ROCKY 62		13999/-
ROCKY 63		13999/-
ROCKY 64		13999/-
ROCKY 65		13999/-
ROCKY 66		13999/-
ROCKY 67		13999/-
ROCKY 68		13999/-
ROCKY 69		13999/-
ROCKY 70		13999/-
ROCKY 71		13999/-
ROCKY 72		13999/-
ROCKY 73		13999/-
ROCKY 74		13999/-
ROCKY 75		13999/-
ROCKY 76		13999/-
ROCKY 77		13999/-
ROCKY 78		13999/-
ROCKY 79		13999/-
ROCKY 80		13999/-
ROCKY 81		13999/-
ROCKY 82		13999/-
ROCKY 83		13999/-
ROCKY 84		13999/-
ROCKY 85		13999/-
ROCKY 86		13999/-
ROCKY 87		13999/-
ROCKY 88		13999/-
ROCKY 89		13999/-
ROCKY 90		13999/-
ROCKY 91		13999/-
ROCKY 92		13999/-
ROCKY 93		13999/-
ROCKY 94		13999/-
ROCKY 95		13999/-
ROCKY 96		13999/-
ROCKY 97		13999/-
ROCKY 98		13999/-
ROCKY 99		13999/-
ROCKY 100		13999/-

	
PlayStation	PlayStation
DEATHTRAP DUNGEON DESTRUCTION DERBY 2 DEVIL 5 DESTINY DIABLO DO HANO / PLATINUM DOUBIFUR DOOM PLATINUM DUKE NUKEM 3D DUKE NUKEM TIME TO KILL DUKE NUKEM TIME TO KILL CYRIL & MICKIE EXPLOSIVE RACING FACE TO BRACE FANTASTIC FOUR FIGHTING FORCE FIRE FORMULA KARTS FROGGER FUTURE COP LAPD 2100 AD	13990. 4990. 12990. 13990. 9990. HPI HPI HPI 12990. 7990. 9990. 13990. 12990. 9990. 11990. 11990.

RED ALERT	13990 -
RED ALERT PLATINUM	HWI
RESISTANCE	12990 -
RESISTOR! EVIL PLATINUM	HWI
RIDE RACER REVOLUTION	13990 -
ROAD RAGE 3D	12990 -
ROCK & ROLL RACING 2	12990 -
SCARS	HWI
SHADOW GLIMMER	HWI
SHADOW MASTER	13990 -
SKILLMONKEYS	12990 -

	
PlayStation	PlayStation

SOVIET STRIKE	7990 -
SPACE JINX	7990 -
SPAWN	13990 -
SPICE GIRLS	6990 -
SPICE GRADUATORS	9990 -
STAR WARS: MASTERS OF TEROS KASI	12990 -
STEEL BEGON	12990 -

	
Metal Gear Solid The Twin Snakes	Metal Gear Solid The Twin Snakes
PlayStation	PlayStation
CHAOT IN THE SKILL GRAND TURISMO GRAND THEFT AUTO GRID RUNNER HEART OF DARKNESS HSA INTERNATIONAL TRUCK & BUS US PS 98	12990 14990 13990 13990 13990 12990 12990 100
US PS 98 TWO WHEELER PRO JESSE JAMES JIFFY RIVER 1 LOUIS DREDD KODONIA KODONIA LAST REPORT LOOT WINGS 2 LOOTY LITE MAZDA NINE 99 MCA DISTRIBUTION MILITARIUM FORCE AQUA	7990 12990 12990 11990 12990 13990 13990 11990 9990 12990 100
NEUTRAN BATTLE & CHASE	12990

STREET FIGHTER II PLUS ALPHA	1990
STREET HANG COLLECTION	1990
STREET MAN	1990
STREET 2 (PLATINUM)	1990
TEKKEN 3	1990
THE DRIVE 4	1990
TETIS RUSH	1990
THE NINE	1990
THE TIME HOSPITAL	1990
THE UNDISCOVERED	1990
THE GIGGS	1990
TOMBIE	1990
TOMMY MAGNIEN RALLY	1990
TOTAL DRIVEN	1990
TOTAL BURN 98	1990
TREASURES OF THE DEEP	1990
TRIALS OF PLATINUM	1990
TRUCK	1990
TRUCK BOSSING 2	1990
VIEWPOINT	1990
VIGILANTE 8	1990
WAR GAMES	1990
WARCAST II	1990
WECW WREST	1990
WOLF COMMANDER II	1990
WRESTLE	1990
WRESTLE CLIP 98	1990
WV WAREZONE	1990
XENOCYMA	1990

[illegible][illegible]

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY POCKET(7 SZIN)	14999
GAME BOY HALÓZAT(POCKET)	1999
GAME BOY NAGYTÓ+LÁMPA	3999
N64 JOYSTICK(ÉREDETI - 6 SZIN)	9999
N64 MEMÓRIA KARTYA(7 SZIN)	2999
N64 RF KABEL	7999
N64 RUMBLE PAK	2999
N64 RUMBLE FORCE KORMÁNY+PEDÁL	HIV

14999.
1999.
3999.
9999.
2999.
7999.
2999.
HIV



PSX EXTREME PAD(6 SZIN)
PSX JOY HOSSZABÍTÓ
PSX MEMO KÁRTYA 1MB(11 SZIN)
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL

4999.
1999.
4999.
1999.



5999
3999
9999
4999
9999
11000

HIV.
6999.
9999.
HIV.
3999.
9999.
9999.
HIV.

PSX ARCADE STICK	11999.
PSX DUAL SHOCK (4 SZIN)	7999.
PSX DUAL SHOCK (SONY)	11999.
PSX EGÉR	9999.

SATURN CD-K

	Fogy. ár	Akció ár
BLACK FIRE	13990.-	7990.-
CRIME WAVE	13990.-	7990.-
CRUSADER NO REMORSE	7990.-	
EARTH WORM JIM 2	7990.-	
GOLDEN AXE THE DUEL	7990.-	
KEIO 2 FLYING SQUADRON	13990.-	7990.-
NEED FOR SPEED	13990.-	7990.-

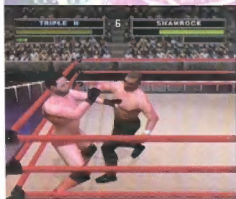
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-	7990.-
SHINOBI X	9990.-	7990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13990.-	7990.-
VIRTUA RACING	7990.-	
VIRTUAL OPEN TENNIS	7990.-	
WRESTLE MANIA ARCADE	7990.-	

AKCIÓ! 7990 FT/DB

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM

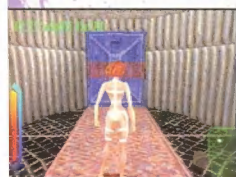
ECTS Hírek	6
Street Fighter Collection (PSX)	7
Shadow Gunner (PSX)	8
Perfect Assassin – Viper (PSX)	9
S.C.A.R.S. (PSX)	10
Kick Off World – Premier Manager 98 (PSX)	11
Megaman 8 (PSX)	12
Blast Radius (PSX)	14
WWF Warzone (N64)	15
Iggy's Reckin' Balls(N64)	16
Frenzy! (PSX)	17
Virtual Chess 64 (N64)	18
5th Element (PSX)	20
Medievil (PSX)	22
Medievil interjú	23
Xenocracy (PSX)	24
Ghost In The Shell (PSX)	26
Csevegő	28
Nyerménysjátékunk nyertesei	



WWF Warzone



Virtual chess 64



5th Element



SCARS



Medievil



Blast Radius

aktuális 09

Megvolt, ott voltunk, és amit látnak, most megmutatjuk nektek – gondolom egyértelmű, hogy az ECTS '98-ról van szó! A show sokkal jobb és lehatároltabb volt, mint ilyenkor, kevesebb játékok állították ki a cégek, de minőségileg mindenképpen jobbak. Nagyon pozitív dolognak tartom, hogy látványosan beindult a Nintendo 64-es fejlesztés, és azt már most megígérhetem, hogy a jövő hónapok kezdőadái mennyiségileg is, minőségileg is kellemesebb programáradatot vonultatnak fel. E számunk Csevegője extra hosszúra sikeredett, nameg a Hírek is, így a programoknak is kevesebb hely jutott. De azért remélem nem bánjátok, hiszen a levelek nagyon tanulságosak (a válaszok annyira nem, de azért ígérkezem). Természetesen éppen lapzártára előtt érkeztek meg a legizgalmasabb újdonságok, így már most megígérhetem, hogy októberi számunkban olyan nagyvágúkkal találkozhatok, mint a Mortal Kombat 4 (PSX-N64), R-Type (PSX), Chopper Attack (N64), Future Cop 2100 (PSX)... a kutyáját, hárabbat azért nem arulhatok el! Ne felejtsetek el, hogy a Hírek végén megtaláljátok új nyereményjuttatunkat, melyen különösen király cuccokat sorsolunk majd ki. Most lapozzátok egyet, és tanulmányozzátok át a kiállításról szóló beszámolókat, hogy tudjátok, mire számíthattok az elkezdődendő hónapok során.

Martin

576 KONZOL
A HÍRKEZELT JÁTSZÓK
KÖZÖSSÉGE

Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!

Címjegyzék: "576" Kft. 1389 Budapest, Postafiók 132.



01



02



03



04



05



06



07



08

Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

Arányban megjelent szüveg-
sztrációs anyagok
lyen minden való újra felhas-
zálva a kiadás engedélyével
szüveg: Zsolt Nyomda Budapest
32/08-08-22)
Tudós: Balogh Zolt
ekészít: Martin
re: Molnár Dóna
vics: Hidi
dát előkészítés:
iro: Randa
gítás: Recent Kft.,
s a Gengeme Kft.,
Budapest,
ly: Gy. utca 17,
ím: 1389 Budapest,
32,
azt a Hírek Rt,
és alternatív
zón
ethető: 576 Kftye
jane Kft.,
Budapest,
32,
E: 576kb@vircs.hu
n:
vill



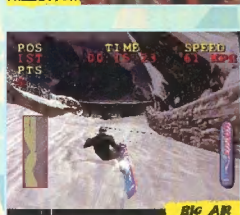
A British Airways menetrendjének gépe kócosan döcögött London felé, és én azon kíváncsi voltam, hogy vajon milyen lesz ez a kiállítás. Mert azt már többször hallottam, hogy az amerikai E3 minden tekintetben erősebb show, mint a londoni, azon kívül már tavaly is az volt az érzésem, hogy nem veszik a cégek elég komolyan ezt az egész "kiállítási" dolgot (fizetlel a kivételnek: Eidos, Sony). Több nagy név például ott sem volt a bulin, hiszen az Electronic Arts az ECTS+ megelőzése este tartotta meg zárkórú bemutatóját egy londoni számítógépbolton, az Activision pedig egy szálloda hallját bérelte ki, messze a nagy kiállítás-csarnoktól.

A nyitnappal reggelén (a hosszantartó sorban állás közben) azonban elfogott a szokásos bizsergés, és amikor beléptem a "személyiség" rögtön éreztem, hogy ez a rendezvény sokkal jobb lesz, mint gondoltam. És milyen jó volt! Régen játszattam ennyit egy szobában, géptálgép haladva, ámulva, bámulva, néha szörnyűkedve. No, de ne szaladjunk annyira előre...

Tudósításm során igyekszem a legizgalmasabb játékokat bemutatni, melyek közül jó párral már találkozhattok a "Hír" lapjainban – de úgy gondolom, hogy egy jó játékkal sohasem lehet elég képet mutatni. Persze az ECTS-en nem csak az előbb bemutatott cégek voltak kint. A következő számban még visszatérünk a kiállításra, a kimaradt kiadók felvonatásával.

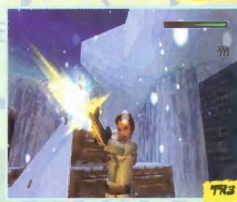
ELECTRONIC ARTS

Megérkezésünk után villámgyorsan kipakoltunk, összekaptuk magunkat, és rohantunk az EA bulijára, amit a cég egy belvárosi boltban tartott (informátorki kiszivárogtatták, hogy a cég az ECTS-en kb. 400 ezer (!) fontért bérelhető pavilonhely helyett inkább reklámról kólik a pénzt). A viszonylag kis terem zűrzavarossággal, pincérek szervezettel és eminnival, és persze ott voltak a gépek is, melyeken minden PC-PlayStation játékkal ki lehet próbálni. Ja, meg volt ott néhány fejlesztésre, az interjúra éhes újságírók szórakoztatására. A következő játékokat láttuk: BIG AIR – snowboards játék, stílusában az eddigi legzsébb grafikával, osztott képernyővel, komoly sportcégek által szponzorálva (PSX). TEST DRIVE 3 – az új rész 17 pályát, 28 kocsit, leghosszabb és különleges speciális effektekkel kintál (PSX). SMALL SOLDIERS – személy szerint a kedvencem, Tomb Raider klón, amelyben egy idegen faj harcossal kell társait ki szabadítani, küzdenünk – a mozi-film rövidesen nálunk is bemutatásra kerül (PSX). ALIEN VS PREDATOR – a kultikus képregény sorozat játéka, jelenleg még csak felkészítési állapotban, az igényes grafikával (PSX). FUTURE COP LAPD 2100 – a "Strike" sorozat folytatása, fészerében egy alakulásláncra is képes rendőrségi és igényes grafikával (PSX). MOTO RACER 2 – az előző részén sokkal igényesebben kivitelezett motorverseny (PSX). Láttuk még az új sportorost néhány lapját is, melyek közül az NBA LIVE 99 (PSX, N64), az NHL 99 (PSX, N64) és a KNOCKOUT KINGS nevű bokszjáték fogott meg minket (PSX).



EIDOS

No ja, az Eidos. Minden évben én csinátlak a legnagyobb bulit, többek között azzal, hogy a világ legjobb csajai közül leserződtetek egy párat (gondolom a képek alapján feltűnt). Sokkal-sokkal többet tudtam volna játszani, ha valami titkosztos erő nem húzott volna újra meg újra vissza a standjához. És akkor a játékokról még nem is beszéltem! Az 1999-es év dobogós helyezette az Eidosi Tomb Raider 3 – a játék, melyre mindenki van. Kipróbáltam, szép volt, jó volt, de nekem nem a favoritom. A másodiknál sokkal szebb (Lara Bomba jól néz ki), az irányítási és a fényeffektnek néha tényleg szépek. Kevés volt benne az ellentét (ez még biztosan változni fog), és hatalmas a pálya (PSX). NINJA – nagy durranás lesz, mert nagyon jól kezelhet, mászkálós, bunyós (PSX). OMIGRON – halálisan jó akció/kalandjáték, kissé Dűnés stílusban, gyönyörű tájakon (PSX). VERMIN – akciójáték nagyon bizarr grafikával (PSX). THE UNHOLY WAR – különleges 3D+ táblás-sakkzerű háborús játék, szíjátékosoknak (PSX). SABOTEUR – bunyós, kardozós anyag, melyben 5 világot kell bejárni (PSX).



SONY

A SONY most is (mint mindig) kitelt magát. Hatalmas különírtéssel, melyet labirintus-szerűen alakított ki. Azt kell mondanom, hogy az szolgáltatást ki leginkább a nézőközönség igényeit, szemlét is jóval több kiállított géppel (mindenki nyoma a játékokat, mint az örül), díszeket, sapkákat, bőrgéket, fűtőket, matricákat és lemosható tetővelátókat osztogató csajokkal. A legtöbb játék mondjuk más cégek standjain is megtekinthető volt, és már ismertek is a nagyrészt, de azért találgatni időnőzöket. JACKIE CHAN – kedves kis mászkáló-bunyós (játék a japóla mozihoz fűszereplésével. TRIBAL – ügyességi-versenyjáték, melyet akár egyszerre négyen is nyúztathatunk. BUST A GROOVE – táncjáték, a Parappa utódja, melyben táncparajokban kell legyőznünk ellenfeleinket. A BUG'S LIFE – a nemcsókára nálunk is bemutatásra kerülő Disney rajzfilm játéka, akció/kaland stílusban. SYNPAH FILTER – tiltakozógyörgző játék, az N64-es James Bond mintájára (ki volt ellivva egyébként egy hivatalos James Bond játék is, de arról nincs képm). ZERO DIVIDE 2 – verekedős stuff, robotok fűszerep-

lésével. De ott volt még a QUAKE 2 (ellátott jól megcsinált) és a CROC 2 (lisztára ugyan- az, mint az első) is.



NINTENDO

Hát igen, itt kéne, hogy következzen a show másik nagy szájzárójának, a Nintendónak a bemutatása. De a cég még mindig nem változtatott nevelésén és egyben szkeletárat politikáján, így ehhez kétszáz dollárnyi semmit sem bocsátott rendezelésére. A dössziban viszont nem volt CD, ugyanígy, ahogy tavaly

sem. A stand ugyan baromi jó volt, sok játék ki volt állítva (ez volt az előrelépés), de az általam készített feladatok közül sem tudok mutatni neked. A legnagyobb durranások szerintem a ZELDA volt (úgy nézett ki, hogy végre teljesen kész, angol szöveggel), de ki próbálom a fantasztikus Star Wars játékokat, a ROUGE SQUADRON-t is. A jelek szerint erősödik végre a N64, most már csak az üzletpolitikon néne egy cséppel csiszolni...

GT

A GT az idén is folytatta évek óta farszörzött taktikáját, és egy különteremben lényegében elzárkózott a közönség elől. Pedig ilyen érdekes játékokat láttam ám náluk! Sőt, azt kell mondanom, hogy az 1999-es évben a GT lesz az egyik legizgalmasabb cím. Nagyon igényes anyagok vannak: nagy címekkel. 8-MOVIE – lélegzetelállító repkedés-lövöldözés játék (PSX). DUKE NUKEM: TIME TO KILL – Duke legjobb játéka az ezúttal Tomb Raider konténerbe bújtatott (PSX, N64). MORTAL KOMBAT 4 – a korszerűsítő vereségek anyag most már 3D-ben tündököl (PSX, N64). ODD-WORLD: ABE'S EXODUS – Abe legjobb kalandja ha lehet még szebben kivitelezett, mint az előző (PSX). OFF ROAD CHALLENGE – terepjárvárvény (PSX, N64). GEX 3D – természetesen gyilkbarátunk nem kerül el az N64 háza táját sem (N64). ROGUE TRIP – vezess és gyilkolj, de ne soha szállj ki a kocsiból, akárcsak a Vigilante 8-ban (PSX). STREAK – minden cseggem van egy snowboardos játéka, pont a GT-nek ne lenne – habár, itt hő egy deka sincs, inkább csak sci-fi környezet, meg némi leközabolásra váro ellenfél.



8-MOVIE



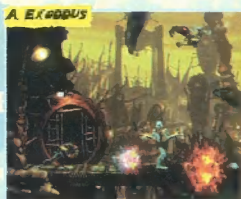
DUKE NUKEM



GEX 3D



MORTAL KOMBAT 4



OFF ROAD



ROGUE TRIP



STREAK

TAKE 2

A Take 2 nem állított ki túl sok játékokat, de azért volt néhány csemegje. SILICON VALLEY – állati kedves, de rendkívül összetett kalandjáték, melyben állatalka a főszereplő (N64). MONKEY HERO – klasszikus stílusú RPG/kalandjáték (PSX). MONTEZUMA'S RETURN – egyedülállóan szép mászkálás/kincskereső próga (GameBoy).



MONTEZUMA'S RETURN



SILENT HILL

ACCLAIM

Az Acclaim nekem kellemes meglepetést nyújtott ismerős kitalálással. TURK 2 – ha valamilyen nagy siker lesz, akkor ez biztosan, köszönhetően a tökéletes grafikának, az új fegyvereknek, és a felcsiszolt játékmotornak (N64). EXTREME G 2 – jó a játék, szép, de nem sok újítást fedeztet fel benne (N64). SHADOWMAN – erősen horroros beütésű akciójáték, gyönyörű és különleges stílusú grafikával (PSX, N64). BLOODSHOT – jövőben játszódó TR klón sok harccal, kámbóval, gyilkosságokkal (PSX). NBA JAM 99 – kosárlabda 300 játékkal (N64). NHL BREA-KAWAY 99 – hoki szupi grafikával (N64). SOUTH PARK – totálisan gyűnye és infantilis rajzfilmjáték (PSX, N64).



BLOODSHOT



GEX 3D



NHL BREA-KAWAY 99



SHADOWMAN



TURK 2

KONAMI

Konami-ék ugyanazokat a játékokat mutatják be, mint az E3-on, és azokról előző számunkban már olvashattok. Kiemelném viszont (újra csak) a SILENT HILL, némi horror/kalandjátékot, amelyet előben is kipró-

báltam, és azt kell mondanom, hogy MEGÜTI a Resident Evil 2-t (PSX)! Ez azóta ott volt az a bizonyos fémjel, és a MEGÜTI az ISTEN, a METAL GEAR SOLID. Csak óvatosan álltak sorba felőnként, ebből mindig csak 25 embert engedtek be. No, mondom, álljon sorba, akiknek hat nyar – elkezdett kinyílni az ajtó, én meg beugrottam a beengedő kislányok mögött. Ajtó becsuk, villany leolt, kivittél feleled – és akkor láttam eletem egyik legjobb klippjét! Oh-haj! Percek lehetett a mozi, de én életemben ilyen jól összevágott bemutatót még nem láttam. Csak álltam a fal mellett, a többiek a székekben, és mindenki áhítattal figyelt. Aztán végre lett a kamera, villany felvél kapcsol, a fal mellett álló gépek bekapsolt Mivel én nem ültem, egy centire volt az egyik PSX, azonnal rányúltam az irányítóra. A MGS első pályája egy rakitásban kezdődik, ahogy Snake a víz alatt úszva jut be. Az a feladat, hogy közszá-sona eljuss egy liftig. Ha észrevesznek az órák, futás (fegyver akkor még nincs nálam) – ezzel szórakoztam kb. 5 percig, amikor ledőltek a gépek és kitértek minket. Jézusom, hát ilyen játék nincs! Bomba, szuper, állat, király, csúcs, dódó, tő, bódó – csak már megérkezne... (PSX)



METAL GEAR SOLID



INTERPLAY

Az Interplay stánon is előidéztem egy kicsit, és ez négy játéknak volt köszönhető. WILD 9 – mászkáló akciójáték a Shiny-től, vesszett játékmennel és grafikával (PSX). MESSIAH – szőmörna nagyon nehezen basorolható kalandjáték(?), amelyben egy puff anyagka a főszereplő (PSX). EARTHWORM JIM 3D – Jim újra szögöl, de most már a korhoz illően 3D-ben (PSX, N64). RC STUNT COPTER – azt hiszem, hogy távirányítós helikopter szimulátor még nem volt a piacon – hát most lesz (PSX).



EARTHWORM JIM 3D

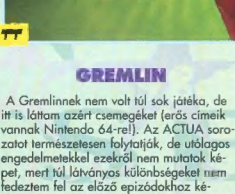


MESSIAH



SUNSOFT

A nálunk is egyre inkább ismert cég a következő anyagokat vonultatta fel. CHAMELEON TWIST 2 – a szuper N64-es Mario klón újabb epizódja, jócskán feltuningolt grafikával (N64). HARD EDGE – izgalmasnak ígérkező, kisbé Resident-szerű kalandjáték, Anime grafikával (PSX). MONSTER WREAK – kedves, klasszikus, az SNES-es időköt idéző RPG (PSX).



UBI SOFT

A Ubi Soft a szakásonál nagyobb standból vonult fel az ECTS-en. Játékuk is volt bőven, főleg Nintendo 64-re. RAYMAN 2 – a mókás kis figura újabb kalandja (PSX, N64). TONIC TROUBLE – gyogyos grafika, király kalandjáték (N64). BUCK BUMBLE – a főszerpenter egy méhecske, akinek a Földet támadó idegeneket kell legyőznie (N64). PLAYMOBIL – kalandjáték a játékblokkokból ismert műanyag katonák főszerpenterével (N64). MONACO GP RACING SIMULATION – forma 1-es utasverseny 22 pilótával, 11 csopattal, 16 pályával (N64).

A Gremlinnek nem volt túl sok játéka, de itt is láttam azért csemegéket (erős címek vannak Nintendo 64-re). Az ACTUA sorozat természetesen folytatják, de utólagos engedelmezzetek ezekről nem mutatok képet, mert túl látványos különbségeket nem fedeztem fel az előző epizódokhoz képest. BODY HARVEST – ez a lövöldözős játék engem maximálisan megfogott, olyannyira, hogy kicsit a kedvencemé is vált. Főleg azért, mert gyalog is, meg különböző masinákkal is lehet benne közlekedni (N64). BUGGY – távirányításos kocsik versenye (PSX). WILD METAL COUNTRY – óriási tankháború a jövőben (N64). TANK-TICS – tők egyedi stratégiai játék, C&C klón (PSX). HOGS OF WAR – moleculéjú katonák Második világháborús jelmezeben... Király! (PSX). ACTUA ICE HOCKEY 2 – minek magyarozzom (PSX). POOL – herceg kis billárd játék (PSX). ACTUA SOCCER 3 – nem tudom ki soha, hogy ez mi (PSX). ACTUA TENNIS – nagyok klassz grafikájú tenisz (PSX).

A képen látható szuper-mega-giga Final Fantasy 7 pályából át darabot fogunk kihasználni. Mivel a cucc elég exkluzív, ezért a kérdés nehezebb lesz a szokásosnál:

■ Írjátok meg nekünk a FF7 hét főszereplőjének TEJES neveit (keressz név + vezetéknév).

A megfejtéseket október végéig adjátok postára. A borítékra írjátok rá:

"EIDOS játék"



A Sony küldött nekünk öt darab ellépésszén szuper demo-disket, az 1998-as év végének legutóbbi játékaival. Ezen a következőket találjátok: Gran Turismo (játékszám), Tekken 3 (játékszám), Medievil (játékszám), Kula World (játékszám), Metal Gear Solid (videó), Spice World (videó), Spyro (videó), Crash Bandicoot 3 (videó). Kérdésünk:

■ Hogy hívják a Medievil című játék főszereplőit, a "csontváz-lovagot" és a varázslót?

A megfejtéseket október végéig adjátok postára. A borítékra írjátok rá:

"SONY játék"



"Ha nem csak számítógépes játékokkal szeretnéd játszani, hanem "háztól fogható" dolgokkal is, akkor ez a te kérdésed. A Gremlin jóvoltából ugyanis kiadunk két darab "Tricky Disk" nevű logikai játékot (olyan, mint a Rubik-kocka, de teljesen más). A kérdés:

■ Írjátok meg nekünk annak a két színesnek a neveit, akik főszereplői voltak a Man in Black című filmnek – amely film alapján a Gremlin készített játékokat.

A megfejtéseket október végéig adjátok postára. A borítékra írjátok rá:

"GREMLIN játék"



Már éppen el akartam köszönni, amikor a Bagó Feti megjegyezte a hátam mögött: "Leírtad egyáltalán, mi az az ECTS?". Tényleg, hát az új konzolokhoz hasonlóan a manóval tudnák, hogy mi is az? Szóval az ECTS az European Computer Trade Show rövidítése, amely magyarra fordítva annyit tesz, hogy Európa Számítógépes Kiállítás. Lényegében inkább csak szöveget kiállít, sőt, a játékok kiállítás. Vannak persze kiegészítők is (joystick, irányító, megymás), meg mindenféle számítástechnikai kapcsolatos áru – de ez utóbbiak csak elenyésző számban. A buli egy sporteseményben volt, amely jóval nagyobb, mint a miénk. A legnagyobb cégek a "nagy kupola" alatt állítottak ki, a kisebbek a falak mellé és a galériákra szorultak. A SONY pedig szakaszhoz híven kibérelt egy hatalmas külön helyiséget. Az ide a kiállításról mondhatni "jócskán" megokkoltam lértem hazaz, azért most újabb játék indul, FANTASZTIKUS nyeményekkel! A megfejtéseket az újság címére küldjétek: 1389 Budapest, Pf. 132.

Martin

A jövő. A föld egy nagy légtér. Az emberiség az élet periferiáján teljesen elpisztolt. Egy dolog azonban nem változott: háború még mindig van. Az elenyésző számú, ember által irányított harci egységek szinte alig jelentenek veszélyt. A tudósok kifejlesztették a harci robotok széles skáláját, így az emberek csak hangyányi erővel képviselnek egy csapatban. A profi gyilkolásra programozott gépek hidegvérrel végzik el a munkát, hiba nélkül. Gépek ellen csak gépekkel lehet harcolni...

Ilyen világképet tár elénk az Ubi-Soft új játéka a Shadow Gunner. A rövid, szép, ámde kissé zavaros introból ennél többet sajnos nem tudtam kihámozni. A megfélemlítő nyelv ki-választása után, a főmenü megjelenésével egy időben találkozunk a játék legpozitívabb összetevőjével: a zenével. Ez nagyon jól sikerült. Remekül megadja a játék hangulatát (amire nagyon szükség van, mert e nélkül még unalmasabb lenne). A beállítá-

tó opcióknak elég széles skálája áll a szemünk elé. Csupán két dologban van "beleszólásunk": a hangerejük, és az irányító gombok elosztásába. Ha ezt is megtehetjük, akkor elkezdhetjük a játékot. Küldetésünket a játék során (kisebb altszettekkel) két fő parancs jellemzi. Kutass és pusztíts! Mind a 15 pálya lényegében erről szól, persze kis változatossággal. Egy jégmezőn kezdünk, ahol semmi más dolog nincs, mint lelőni az ellenfeleket és felbombantani a lévegörgőket. Később egy földalatti bázison kell végigmennünk, majd ellenfeleink rejtejt raktárait kell "kiüríteni". Ha ezzel is megvagyunk, már csak egy várost kell elpusztítani és miénk a győzelem. Mivel a nehézséget nem lehet beállítani, így pályáról pályára nehezedik a küldetés. Csak egy típusú robottal mehetünk, úgyhogy nem kell "bajlódniuk" a választással. Játék közben a kép bal felső sarkában radaron követjük az ellenfelek mozgását. Itt látunk két fegyvert is. A felső a rakétavető. Ez az ellenfelek ere-

meit ha épp kilövés közben lőnek rájuk, akkor bizony "helyben robban" és komoly sérülést okoz. A másik fegyver a lézer. Miután a célkereszt befogja a célpontot, ennek használata könnyűvé válik. Nyomni a gombot. Van egy harmadik "fegyver" is a játékban, ami talán a legfontosabb: a robot karja. Ezzel lehet ugyanis szert len-

tartozni azok a jelentéktelen robotok, melyek kevés "munkával" elintézhettek. Ilyenek a WOLTRAK-ok, és a DALTRON széria első három típusa. Ezek gyakorlatilag pár lövéssel "kiirtottak". Erdemes közelről lenni, mert akkor nagyobbot sebez a fegyver. A második csoport már kissé nehezebb, de még ezek sem jelen-

akkor is, ha ez elhört egy ideig. Ezeknek kívül még vannak lévegörgők, lézerágyúk és kisebb rakétakilók, amik megsemmisíthetik a játékok, de ezek mozgásképtelenek, így nem jelenthetnek problémát egy jobb "lövőbiztonság" számára. Az ellenfelek nagy része elég későn vesz észre, így könnyű elbánni velük. A másik nagy

könnyítés a játékokban, az ellenfelek mozgása. Akármint tesszel, nem fognak utána eredni, vagy bekeríteni, csak a saját kijelölt útvonalukon fognak járkalni körbe-körbe.

A grafika szépen sikerült, a pályák jól ki vannak dolgozva. Apró hibák azért sikerül találni, ha nagyon keresünk. Például: az első pályán látott tárgyak mérete aránytalanul nagy a későbbi városokhoz képest (1 tárgyat csak 4 ember látna!).

Mindent összevéve a játék a sok reklámhoz képest csalódást okozott. A készítő kissé jobban is megértéshez kért volna a fanatizmusát. Hamar unalmaso-
valik ugyanis a folyamatos lövöldözés. Sokkal érdekesebb lett volna, ha néhány fegyvert össze lehetne még szedni, vagy a pályák végén valami egyedülálló robottal kellene megküzdödni. Ezzel szemben sikerült néhány pályát jól nehezre csinálni.

A Shadow Gunner azoknak fog örömet nyújtani, akik bírálati címmel hajlandók 20-30 percig folyamatosan lenni. Az is segít, ha neki tudod futni egy pályának, akkor őt hat alkalommal is. Aki azonban nem ilyen annak mérge pillanatok szerezhet a robot-hadsereg.

ADAM



jének körülbelül a 25%-át képez leszedni, persze csak akkor, ha nem valami bivar-
yerős robottal találkozunk. A rakéta használata igen egyszerű: lenyomni kell tartani a kilövő gombot, amíg a kis piros háromszög a kívánt becsapódási helyre ér. Övatosan bonyolít ezzel a fegyverrel,

bábil kilövéssel tüzcsőve emel min-
ket a földtől pár méter magasságra, de ezzel csak pár másodpercig tudunk lebegni, bár néha erre is nagy szükségünk lesz. Raké-
tát elég sokszor lőnek ránk, ekkor a terület, ahova majd becsapódik, elkezd villogni. Nincs más dolgunk, csak el menekülni. Ez nem okoz gondot az eretek nagy ré-
szében, ám néha ezek a jelpek gyorsasága menthet meg a rakéta-
esőtől. A bekapott lövedéktől, raké-
tától, és a közelben rabandó tárgyalól függően sérül a robot. Az ellenfelek röviden látnak fő csoportba oszthatók: az elsőbe

lenek nagy munkát. Ilyen a ZORPHIS, a DALTRON 4.5, és az EV3 MK2 típusú robotok. Ezeket jobb messziről lenni, mert közelről hamar elvészíthet harcosunk. A harmadik "csoport" a legerősebb. Ide tartoznak a DALTRON család hatos és hetes tagjai (általában nagy nyolcas és kilences is, de nekem nem sikerült találkozni velük), a GRATON ok és a megfeszítő



LOADER UNIT-ok, amik bár csak társaik
tárhézára szolgálnak, mégis ha közelmé-
tek hozzájuk, akkor olyat lenyomnak,
hogy 100-ról 25-re csökken az erőtök. A
L. UNIT-ok általában a pályák végén
vannak, hogy a leggyengyűbb robotot "kivé-
gezzék". Ezeket jobb messziről lenni, még



SHADOW GUNNER

JÁTÉK

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIALÉK

75%
A HANGHATÁSOK
HANGULATOS A ZENE
X NEHA UNALMASAN EGYHANGU

EMULÁTOR



Húúú, te jó ég, ez meg mi a fene??? Kb. ezek a dolgok jartak a fejemből a Perfect Assassin kapcsán, hiszen már az infó után kicsit el kellett gondolkodnom, hogy most vagy a Grialer nem tud programozni, vagy csak a szemem rossz. Aztán utóbbi kiderült nem volt a baj, egyszerűen ez a játék nem Őr meg azt a szintet, amit manapság kéne.

No, de kezdjük az elején. Főhősünk igen komikus helyzetbe kerülünk – nem elég, hogy látás zavarban szenvedünk, de azért segítsünk már azon a szegény népen, akik csak úgy érzékelnek minket az utcáinkon. Nos, a főmenüből kezdünk el játszani egy új játékkal, ám mielőtt ezt tennénk, látszólag kezdünk fel a legnagyobb bosszúnak. Hiszen maga a grafika egyszerűen kiválóan áll. Nem mondom, hogy 1990 környékén, amikor még nagyon virágzott a C64, így ilyen folyó játék ne lett volna nagy szar, de mint tudjuk azóta eltelt 8 év és elég sokat változott a gépek, s ezáltal a játékok kivitelezései is. Szóval

nem is nagyon értem most a kiadót, hogy mi a fenét keresnek az így is kémiény PSX piacon egy ilyen ronda programmal.

Amúgy a PA egy grafikai kalandjáték, kb. olyan mint a Broken Sword. Főhősünket a képernyőn a nyílunkkal mozgathatjuk, egyik helyszínről a másikra, s természetesen ott a terepen van, azt mind megnézhetjük, illetve működésbe hozhatjuk. Létezik



még egy harci mód is, amikor tekintet nélkül mindenre löhetünk, amit csak jónak látunk. Abban a világban, ahol a történet játszódik kura taju lenyekkel is összefuthatunk, s velük külön kis eszmecsereket folytathatunk. A program legutóbbi hibája a grafika rússága mellett, hogy az előre lefektűt háttérképek nem scrollalódnak, hanem egymás után váltja be őket a játék egyszerűen szörnyű.

Sajnos nem tudok mit mondani, annyira nagy vagyok illővé ennek a programnak a látón. Ott ősi pixelhegyek a képernyőn, rosszabbra zene, és rejtetenes képernyőkezelés jellemzi azt a játékat, amit már eleve elfelejtettük, hogy elkezdtek fejleszteni.

Bogó Péter

PERFECT ASSASSIN

JÁTÉKANTOSSÁG
 JÁTÉKHATÓSÁG
 JEAVATÓSSÁG
 KENNEBON A

1 JÁTEKOS
EGYER

✓ EGYEN NING
X DE MÉGIS VAN

12%

VIPER

KÁR, HOGY EBBEN A JÁTÉKBAN MINDIG ÉJSZAKA VAN

Godzilla után, hajónai 3-4or ideális idő volt, hogy nekijájj egy kicsit Viperezni. Az Ocean-Intogrames által megjelentetett helikopter játékok ugyanis kísérletesen emlékeztetnek a film üdözö jeleneire, aminek örömeire leültem is a gép elé, és végző kifulladásig nyomtam az anyagot.

A történet az ilyenkor már tipikus sémákat követi: van egy ember, aki haragszik a világra (vagy a vi-

lág haragszik arra) és ezért hirtelen felindulásból nekik lövöldözni, s akit csak lát, eltesz láb alól. Nos, ez esetben is ez lesz a cél, csak – mint már mondtam – főhősünk irányítása alatt egy helikopter áll.

Akkor kezdünk el játszani. A képernyőn látható helikopter nekünk kell vezetni, de csak olyan értelemben, hogy mozgassuk a képernyőn fel-le, vagy jobbra-balra. Arcade jellegű játékoknál nem divat

az, hogy tudjunk gyorsítani, vagy megállni, így be kell említni helikopterünk egyben teljesen "középgyors" tempójával. A négy bank közül az X és a Nyárgyel az, amivel kizúzni tudjuk, a Háromszöggel hívhatjuk be a körülöttünk forgó pajzsot és a Körrel indíthatunk bombákat, rakétákat. Ez utóbbi kettő sajnos nem végletlen számban áll a rendelkezésünkre, minden egyes darabot fel kell szedni. A helyszínek – ahol az akció folyik – általában változnak, de általában a városban, vagy környéken íthatjuk a különböző replikát masinákat, vagy hajókat a vízen, vagy a tankokat az út szélén. Minden pálya végén főellenség vár ránk, aminek is egy-egy részét kell csak lönnünk, meghozza azt, amit pirossal kánkáz be a játék. Van, amikor egy szörny több részét is le

kell bombázni egymás után, ilyenkor csak azért lesz nehezebb a dolgot, mert nincs eszmegyalálhatóság. A pálya teljesítése után megkapjuk a különböző bónusz pontjainkat, majd ha elég adag kritériumot gyűjtünk, akkor egy speciális pályára kerülhetünk. A program egyébként nem menti, hanem pályakódokat ad.

Ezt az egyszerű lövöldözést anyagot úgy próbálták feladni a készítő, hogy rakott bele előzeteseket, ami egy ilyen fajta játékban talán egy kicsit hangulatosabb lesz, ám sajnos ez még nem elég az üdvösséghez. Értekelesséppen azt tudom mondani, hogy mind a közönség grafika, mind az irányítás hiányosságai, mind pedig az egész játék hangulata szintén nem túl meg az a szintet, ami már kellenségessé tesz egy anyagot. Ez az 60% híven tükrözi az, hogy ez a játék minden téren közönség megalváltatású, és elég könnyen feladható.

Bogó Péter



VIPER

JÁTÉKANTOSSÁG
 JÁTÉKHATÓSÁG
 JEAVATÓSSÁG
 KENNEBON A

1 JÁTEKOS
ANALÓG IRÁNYÍTÁS
DUAL STICKER

✓ A ZENE AZ AMI KEMELKEDEK
A TÖBBI TENGELYEKREZEL
X TUL. SÖTET. JÁTÉKHATÁTLAN
ÉS TUL. BOV

60%

Habár jómagam inkább a realisztikus autóversenyt kedvelem, időnként szívesen belevetem magam olyan játékokba is, amelyekben fantázia-kocsik száguldnak körbe a pályákon. Legutóbb ezek közül az Exploit vs Racing-et favorizáltam, aminek elsősorban a rajzfélszerű grafika és a remek hangolata ragadt meg, most pedig a Vivid Image lele S.C.A.R.S.-beállítások érzetem valami hasonló - ez esetben azonban az audio-

don (gyorsulás, gyorsaság, ültetés, páncéltart és fégyvezet stílus) vannak rangsorolva - értelem szerint a Mammal példakő lesz, de robosztus, ugyanakkor a Gepárd gyors, de minden kisebb akadályon fennakad.

A virtuális térnek köszönhetően a pályák is sokszínűek, mint más autós játékokban, elég ha csak az említek, hogy az egyik pálya a tenger alatt kanyarog. Összesen tíz helyszín van, s ezek mindegyikén négy különböző körlet - melyek közül a leggyorsabbat, naplementénél, esőben (körülme a víz alatt) és a havas pályát, ahol az eső

versenypályájában indulhatunk - először azonban csak a kezdő, azaz a Carbon kupa lesz. Később, ha a pontozásos rendszerben bajnokságokon mindig első helyen végzünk, lépésről lépésre még további három, egyre keményebb osztály jelenik meg - míg először csupán három könnyű pályából áll egy bajnokság, úgy a legnehezebb kupa már tíz futamot kell teljesíteni. Amelyik kupa már aktiválunk, annak a pályákononál változatosság lesznek a két másik üzemzettel is, a párbajnál (Challenge), és az időmérő futamoknál (Time Attack). Először azonban - a fantáziának megfelelően - lehet csak két helyszínen lehet gyakorolni.

A futamok során nagy szerepe van a legyőztes használatának, melyeket a pályák bizonyos szakaszainál (mint a

11-et lenyomva) át lehet ugrálni, úgy a mágneset legfeljebb átszálthatjuk. Érdekes fejtörő még a buherálás is, ami egy energiapajzszerű dolog, s belescap a közelében tartózkodó riválisainkba, és jöppa a dinamit is, ami pedig egy időzített bomba, amit akkor érdemes átpasszolni a társainknak, amikor a számláló már majdnem elérte a nullát. (Másként is, a "csomag" könnyen visszajuthat a feladókhoz.) A feladatokon kívül még van néhány "fogymányos" eszköz is, úgy mint rakéta, célvetéles rakéta, turbó, és pajzs. Nos, ezzel dőlőhejben mindent el is mondhat a S.C.A.R.S.-ról. Beállításoképpen már csak egy kis segítségkel szolgálnak: induláskor csak akkor nyomjuk a gáz, amikor már megloptuk a zöld jelzést, a kicsúszások ellen pedig szimplán a féket használjuk! A behozott pályákat ne



TELJES KÉPERNYŐS VERSENY



vizuális élvezet még kiegészült a használható fejtörők okozta örömmel is!

A S.C.A.R.S.-ban egészen vad külsejű kocsik közül válogathatunk, ami persze nem csoda, hiszen a versenyek tulajdonképpen virtuális térben zajlanak. Ha jól beagondolok, a "vad" jelzőnél is taláthatom volna jobbat, ugyanis mindegyik járgány egy-egy által külső (és belső) tulajdonságait és is-

gyűbbár furcsa lenne) és éjszaka csak hogy világítást tehetünk fel a kocsira, de még fényerősről is (a Kőr gombbal). Az effektus meglop-erő, ráadásul nem csak a saját, hanem az ellenfeleink kupa is bevilágított a terepet. (Ez ugyanis az eddigi PlayStation játékokban általában nem így volt.) Látnyomok terepárgyakkal sincs hiány: az dzsungeles autós pályán primitív propellek torognak, a hegyi futamok utók repkednek, a kedvencem pedig a nagyvárosi Blade pályá, ahol - ahogy már a címe is utal rá - Szörnyas Fejvadászból ismerős hatalmas ventilátorok is reflektorok szolgálnak dekorációként.

A S.C.A.R.S.-ban igazí teuraputázáson vehetünk részt - a pályák nagy része tele van ugratókkal, változatos emelkedőkkel és lejtőkkel, továbbá sok helyen el is ágazik az út. Mint-hogy többnyire még asztalt sincs, nagy segítség a pályák nyomvonalaival mutató nyílak - eleinte még a helyes irány megat-lalása is könnyű, nemhogy győzni.

A versenyeken egyedül, vagy a megfelelő elosztással akár négyen is lehet nyerni. Három üzem-mód választható (plusz még az egymás ellen "vs"), ezek közül a Grand Prix jelenti a bajnokságot. A WipeOut-hoz hasonlóan több

Mario Kart-ban) lehet felvenni. Egy-szerre két fejtörő lehet nálunk; ezek között váltani a R2-vel, küz-del pedig az R1-gyel lehet. Ha huzo-masabb ideig nyomjuk a féjtörő gombot, növelhetjük is az adott fejtörő tize-rejét. Amennyiben a hűtőnk mögé akarunk odaparkolni, erre is van mód; mindössze hátra kell pillantatunk (R2) és úgy húzni meg a rovaszt. A S.C.A.R.S.-nak elég különlegesek a fejtörői, ugyanis bizonyos eszközöket egymand előre kell küldeniük, pona-sobban az ellenfél elé kell helyeznünk őket. Ilyen fejtörő a mágnes, a "fokozódó" energia, és a behajtoni tilos tábla - csak végzünk, mert a saját lövedeleink ránk is ugyanúgy hatnak! A mágnes talán a legszívesebb, ugyanis míg a másik kettőt (az

fejtörőit el kimen-teni, vagy jegezzük meg a gép által adott kódza-vakat, amiket később a Settings menüben (az Opti-ons-on belül) vihetünk be. A kürtelmeleketnek íme két igen hasznos kód: quwul, euvrig.

VZ



metélejeit viseli magán. Kilenc állatfaj gepésített reinkamációjá alkotja a teljes mezőnyt; ebből azonban eleinte még csak öt választható: az Oroszlán, a Mammut, a Rő-nócsász, a Cápá, és a Szarka. A többi kocsit, a Skorpiót, a Kobrát, a Gepárdot, és végül a min-dan tekintetben csics Lepőpártat majd párbajban kell elnyernünk, azaz az ön. Challenge üzem-mód-ban kell küzdenünk értük. A kocsik a szokásos mó-



S.C.A.R.S.

JÁTÉKANTOZSA
JÁTÉKHATÁSA
SZAVATOS
ZENÉRONA

34 JÁTÉKOS
1 HÉTIG JÁRÓK
DUAL THROCK

XBOX, SONYA GRAFKA
BROOKLYN FEJTEK

XBOX A BROSZKI JENNYI KATON IS
NAGYON HAGY A KÖVETELMÉNY

82%

is használhatunk, amiket később tudunk majd otthonunkban beszerválni. Megaman azon kívül, hogy gyilkol, még gyűjtögető életmódot is folytat, hiszen minden pályán el van rejtve egy-két csavar. Ezeket összeszedve tudunk vásárolni újabb és extrémebb fegyvereket és tulaj-

Ami az értékelést illeti szerintem a Megaman még most, 1998-ban is megéri a pénzét, annál is inkább, mivel még most is meg van a játéknak az a hangulata, ami 10 éve változatlan. Az



A KÉK HŐS 10 ÉVES!

MICAMIAN 8

Mega Man
vật lý

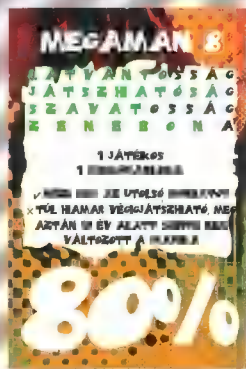
man valg-

Mega Man
céloz, kagyló
rúbban!

nyomkövető fogsz: az ugrás és a tüzelés. Minden pályát oldalra és le/fel scrollozó megoldással készült, s emberünknek a célja minden ellenség elpusztítása a képernyőn, akit csak lát. Az akciógombokon kívül van még egy, még hozzá a Start, ezzel léphetünk be az opciós képernyőre, ahol megnézhetjük milyen támadóeszközeink vannak és más hasznos tárgyakat

Amúgy az első világ összes ellenfele legyőzése után újabb öt pálya tárul elénk, ahol olyan régi ismerősökkel futhatunk össze mint Bass,

Bagó Péter



[illegible]

lünk. Baszáljunk a trón mellett elől, mire az közli velünk, hogy egy tesszel akkor rajtuk elvágva (vagy enélég erősre ágyazva), ezért a papogit átvághatjuk szörnyeké, így hat el kell intenzi árt. Aljólom az Earth Scroll varázslatát, ezzel jól el lehet bírni velük. Ha győztünk, kezdjük a szöveget, aki három dobort ad bennük egy új kardot, egy jobb cipőt és egy Life Vesselt. Ezek után a telepatort kereztől távozzunk innen és térünk vissza a városba.

BEACH CAVE

Megérkezve Giles vár rá és közli velünk, hogy meg kell vizsgálnunk a tóvizet (mivel ő is hiszi, hogy mi vagyunk az áldott). Bizonyítottuk ezt hozzá fel, hogy akkor kezdődik a holtszezon, amikor megérkezünk a faluba. Szencsére a többiek nem osztják ezt a véleményét, úgyhogy maradhatunk. Erdéklődés megtudhatjuk, hogy a köveketek unatkoztak a tengerraportra vezény, így tehát minden felültekünk után, menjünk is el, egy barlang bejáratát megmutatnak és bemenünk. Most busszunk fel és menjünk be az első barlangba. Kapjuk fel a követ és a segítségével ugrunk át az akadályokra. Fant egy újból bejárattal találhatunk. Ezt mogy platformhoz jutunk, melyet segítségével jussunk át a földalatti és kapszunk át a kapszót, majd a megnyitott úton – gyorsan – ugráljunk át a földalatti. Itt nyitjuk át a kapszót, mely kinyitk és újt fent. Menjünk oda, egy óráz jutunk, melyre azután nem tudunk beugrani (mivel mely is van, ezért egy speciális cipőt kell megszerzünk). Vegyük fel a földalatti a követ és tővezünk, majd ugrunk le a szakadékokra. Fent van egy ójtó, melybe pont a kapszót, így a évkeztünk és az nyitjuk ki. Most először menjünk jobbra be az első ajtó, és keressünk egy kőművel levő oszlopot. Először ússzunk rá az oszlopra, aztán a kőre, ha sikerül az oszlop a megtele helyre kerülni, mi pedig menjünk tovább a következő barlangba. Ússz a pörgő vasgolyót, majd a leelő oszlopra. Irány a harmadik barlang, ehhez meg kell csak akkor bemenünk, amikor az összes oszlop agyvan. A negyedik oszlop természetesen a negyedik barlangban van, nyitjuk ki minden szörnyet, az utolsó után már meg is nyitja a lért. Lett egy kapszót és egy elérhetetlen ládat találunk. Kapszók át a kapszót, erre szörnyek jönnék elő. Újlik meg őket, újból kapszót jelenik meg újból szörnyekkel, egészen addig, amíg elérhetővé válik a láda (banna a új cipőt, melyet már tudunk megvizsgálni a vízben is új cipőt vagy ússz). Most menjünk vissza a mely vízbe, melyre az első benn tudunk bemeni, és ússzunk a földalatti. Ússzunk tovább balra, egészen addig, míg szárazföldre nem érünk. Itt van egy zúrt ójtó, egy hordó, és egy mogy platform. A hordó segítségével ugrunk a mogy lapra, és liftezzünk vele a liftporra. Ugráljunk a lapokra és a láddal vegyük ki a zúrt ajtóhoz a kulcsot. Az ójtó mögött egy csomó szörny és egy narancsszínű kapszót van. Ugrunk rá és szessünk kiutunk, mivel lecsapódik a nagy kő. Egy újból szobba jutunk, ahol mogy vasgolyók találhatunk, melyeket úgy kell felmenni, hogy segítségével és egy hordó használatával feljussunk. A földalatti találunk egy kapszót, melyet használjunk, a szörnyeket nyitjuk ki, majd mi egyik kőművel kapszót nyitjuk ki a börtönt (menjünk is fel). Börtön kijáratán, menjünk be a bal felső ajtó és a vasgolyó segítségével jussunk át a földalatti. Ugrunk a kőre, majd a kulcsot a szörnyeket. Ugrunk a csapadékra és az első barlang. Vegyük fel a fadarabot, és segítségével oldalról a földalatti a kapszót. Menjünk vissza a börtönléle felé feljuttatunk. Nyitjuk ki az ajtót, és menjünk le a lépcsőn. A kapszótól leengedhetjük a követ, melyre ugrunk rá majd a kapszót a következő szöveget. Készüljünk fel mert jön az új felléssz, egy víz szörny (pontosságon egy vízű lévő szörny). Amikor előre harcolunk, mindig lefegyvereződ, és akkor szebezzük meg, amikor előjön. Apróbb, ide egy nagy öngyógyítás kell, mi elintézzük, mint a Warler Scroll.

KLINE BEMÁLMÁ

Menjünk vissza a városba, ahol megtudhatjuk, hogy egy új csúszkát érkezett tovább, aki a minténhez hason-

lós érvel bír. Baszáljunk Septhumusszal és keressük meg Mórit – és az új jövény – és beszéljünk vele. Ezután (egzakta) Kline megtámad minket, majd elmenekül. Keressük meg Septhum és érdeklődünk, vajon mi történt Kline-nél. Némi kérésre után megmutatjuk, hogy Kline-t és egy rémleom szölla meg, majd hirtelen nagyvén erős. Nincs más megoldás, be kell hatolni Kline alomába is. Egy harosi válogatás kerülünk, ahol három kulcsot találunk, hogy kinyitssunk vele három szobát. Először induljunk el fel, majd le, és a kapszót segítségével nyitjuk ki az egyik rcsot. Kint menjünk jobbra, majd le, és az állomást helyhez képest barba. Egy ójtót kell találnunk, melyen menjünk is. Itt a nyitást segítségével jussunk fel, majd egy egy kapszótól álljunk rá az oszlopra, a második pedig álljunk rá – így barba kinyitk mi ajtó. Ebben a szobában az oszlopot úgy kell rendezni, hogy akkor segítségével felül elhagyassuk ezt a helyet (a szörnyeket nyitjuk ki, de vigyázzunk, nehogy az oszlopot találjuk el, mert az oszlop szétrokk). Az első lakjuk barba és fel, majd a második barba és le, végül a harmadikat pedig jobbra – így rájuk ugrva tövözhatunk. A következő szobában rengeteg tiszta telálen, közepén pedig egy elérhetetlen ládat. Ezt ne is próbáljuk egyelőre kirámlni, inkább az ill leve kapszót kapszunk át. Amint a megtörtént egy újból kapszót jelenik meg, melyet szintén nyitunk át és ezt addig kell csinálni, amíg nem nyitk az ajtó. Csak arra kell ügyelni, hogy mindig legyünk gyorsak, mert ha kettőfelé balra tükse erre kapszólánkhöz, akkor már hibás minden, kezdetülük elakad. A következő helyen az oszlop lakjuk barba és ráugorva barlang tovább, egy kapszót jobbra, amelyet ha elkapcsolunk, megjelenik egy platform. Ugrunk rá, majd róla le a szakadékokra úgy, hogy az eddig elérhetetlen dobozzal találunk. Egy kulcsot találhatunk benne, melyet menjünk vissza a kiindulási pontra (ez most legyven mi állomást lehetünk). A telepatort ki csútt fentebb van egy zúrt ajtó. A kellene valahogy nyitni! Induljunk az ajtó felé jobbra, és le, a második elágazásnál forduljunk jobbra (melynek be az ajtó). A követ a kapszólánkhöz irányítsuk felé és tárjuk szét vele mi akadályok. Kapszók át a kapszót (van egy ójtó, egy kő és a mélyedésben), és a megnyitott oszlopok teteléről érkezünk át a földalatti, majd menjünk fel. Aktíválk a kapszót, mire végre kinyitk az eddig zárt ajtó (menjünk is be). Ugrunk le a földhöz és vegyük ki a ládat a kulcsot, majd menjünk vissza vele a kiindulási pontra (a tükkekkel legyünk óvatosak). Menjünk felfele és az első elágazásnál forduljunk jobbra, majd tartsuk mi irányt jobbra felfele és menjünk jobbra. Az ajtó mögött újra oszlopot kell felolagatni, meghiázva valahogy így: a jobb felső oszlopot barba és fel, a többi pedig fel, majd az utolsó kapszótól pedig feljött rá. Itt van a dobozban egy Life Vessel is, amelyet a felső szobából legerve tudunk megszerezni (csak ugráljunk a középső kő tetepén). Újra oszlopokhoz közelekk, idegesítő telepatort szövegetek feliszereze. A legelőt találjuk fel a barba, az így mille kerülni fel, az ott levő jobbra, a most legelőt fel jobba és le, az utolsó pedig fel. Kapszók át az utolsó kapszót, és menjünk ki a megnyitott ajtó. A jobb felső oszlopot találjuk le majd barba, és végül jobbra, így ráugorva el-hagyhatjuk a szobát. Nagyon ne áruljunk, mert újból oszlopokhoz közelekk. (Ha) tud egy ember emni által feladott megoldást? Az ilyen megdönti, hogy megfigyeljük? Az így kőre barlyutalobba lesz mint az előző volt, úgy kéne ugrunk mi oszlopok között, hogy azok egyike a szobá középsőre kerüljön. A megoldás valahogy így néz ki: mivel első sörin vannak az oszlopok, a próbáljuk meg őket megszámozni. A következő lépés az, hogy menjünk az 1-es, a második a 2-as, a harmadik a 3-as, a negyedik a 4-es. A kapszótól balra felvük kezdjük az első legyven az 5-es, második a 6-os, harmadik a 7-es, negyedik a 8-as. A 2-es lakjuk az 1-es mellett, majd a 3-as fel. Az 5-est találjuk a 2-es mellett, majd a 1-es pedig találjuk a 4-es fel és barba, a 8-est fel majd jobbra, végül a 4-es fel, majd megint fel és jobba lakjuk. A jobbra pont a kapszótól landol a 4-es oszlop. A kiből szorában meg is jelenik mi platform, így felvehetjük a földalatti kapszót. Menjünk vissza az első szobába és rázzunk fel a létrát, majd menjünk ki a földre és nyitjuk ki a három zárt szobát. Induljunk fel fel-

felé, vigyázz a szörny törek. Kívire Kline és egy fölléssz vár ránk, aki mindmindent be akar szippantani (ezt Kline is). Problémák úgy bonyoszkodnak, hogy Kline se szippantja be, mivel ha sikerül neki, a mi energiánkhoz fog. Mellesleg amikor ilyen szippantás közben van a szörny, dobáljunk anyai bombát, amennyit csak tudunk (de teljesen elintézi), így csak mellette fogunk rohanni. Teljesen elintézi meg a helyt, mivel mikor már sok bombát robbantunk a közelében (magaival nagy energiát az energiára). Septhumussal meg tudjuk átnézni a hantynak az almat, mert ha mi, Kline meg felülünk. Kívire az alomról (rövid beszélgetés után). Kline avatkozik egy farkassá, felésszünk arra, amikor Sýbil megmutatja, hogy mit álmoldik), és nekünk támad. Nem lesz nehéz feladat, amikor támad, próbáljuk meg kisel-

REPTILE'S LAIRS

A kádeleum után (mással reggel) Jess megint újból fegyvert fabrikált nekünk, egy nyílt. Tősségben ne áruljunk, mivel ahogy most kell menjünk, nagy hasznát nem vesszük. Erdéklődünk a felbukkoltak (előszörban Yastellit), mire megtudjuk, hogy a falutól Dól-kelére kell mennünk, ahol valami érdekeset találhatunk majd. Vegyük ki az arat az irányt, egy tavó lakjuk, egy zöld – elérhetetlen – követ a közepén. Városszánk amint öngyógyítás, amennyit csak tudunk!!! Lővének a kőre egy nyílt, akkor átváltozik narancssárgára. A hanták megint kő elmozdul, és egy lejárat lesz a helyén. Lett először szoba a sekélyebb vízbe, és onnan a platform segítségével liftezzünk el a földalatti. Less: ill egy kapszót, amely a lent lévő kőre mozditja el az útból. A vízesse mellett egykészt van rias, ahol lehetne megtalálni a kapszót. Manjünk az elmozdult kőre helyére és menjünk le (a oldalt feljött köv kőv a barlangból). Nyitjuk ki az összes szörnyet (a megvelelendőt szörnyeket is). A kinyitott ajtó menjünk be. Kapjuk fel a követ és végül a kapszót jobbra, majd menjünk vissza az első szobába és forduljunk jobbra, ahol megnyitk egy lejárat. Fent a szoba felső részében mi egy kapszót, melyet kapszunk át, a szörnyek pedig menekülnek el. Most már oldalsó is megnyitk a lejárat, melynek le is lett a SZÖRNYEKAT KELL ELŐSZÖR szörny (vagy inkább lőni), az csak utána a szörnyeket, ha sikerül, megnyitk az első ajtó. (A szobas szörnyek ellen az a legjobb taktika, ha MESSZIRŐL lenyitjuk őket, ugyanis olyankor nem fognak szörnyeket felbukkani). Ez azért van, mert fától alulról kell. Mogyse olyan rossz az a nyílt! Tartsuk az irányt és nyitjuk ki a szobát/szörnyeket, majd vegyük fel a földalatti a kulcsot, amit vírgyünk a vízesse mellett rászak. Majtnék le és tárjuk azt a követ között (nem mindszög követ lehet szörny). Újlik meg a szobákat és menjük le, majd újból szobaforgatásos közelekk (de itt már nyitunk meg kell lenni, mert a szörnyek is szörny). Egy újból lejárat nyitk meg, ahol állomást lehet fel fedelhezíteni. Induljunk felfele és a szobák lenyitvezzük nyitjuk ki az ajtót. Most egy kisebb börtönbörtöndszert találhatunk, idegesítő válogatások feliszereze, melyeket össze kell k. Kívire újból szobákat találhatunk, melyek mellett menjünk el, és távozunk oldal a lejárat. Rövid járólut után egy hidhoz jutunk sok szobából: a szobák meg akkor elnéknek fel, ha a négy szoba meztesszopponálunk be. Így elszessük fel mi utolsó nyitk, és a körül ugrunk, majd kapszók át a kapszót, és liftezzünk fel a létrához. Fent kapszók át a két kapszót, majd menjünk ki az első ajtó feljött, majd a követek és kapszók át a kapszót, de az utolsó szobát a kapszót, mivel az összes szoba feléssz nekünk támad. Nyitjuk ki őket – akkor is így. Menjünk vissza az első szobába, ahol lent kinyitk egy eddig zárt ajtó. E mögött újból nagy meztesszopponálunk fel elintézzük, hogy kinyitunk a következő szörnyeket, hogy kinyitunk a következő szörnyeket. Újból szobák szörnyek ki nyitunk ki kinyitk feljött a lejárat. Menjünk folyamatosan balra, majd használjuk a kapszót, és ugrunk rá a megtele platformra. Liftezzük a következő kapszót, amely alkalmasra után a megtele platformra menjünk a földalatti, és onnan fel a lépcsőn. Ugrunk a narancsszínű kapszót, majd menjünk fel a lépcsőn. Intézzük el az eszményi ránk támadó szörnyet, és a szobák meglévő lévő őrszob-

ról (ez utóból börtönlők), de ehhez egy kis szobát szét kell rombolni, hogy elérjük. Menjünk vissza az első előtti szobába, ahol láthatjuk, hogy az első megint ott lévő nagy szobor elintézi (gyímr arra is mehetünk). Itt a a lényeg, hogy sorban kell felvezetni a szobákat (egyszerűsíteni kell az oldt állni melléjük), fent kell kezdeni és így haladni beléjük. Beérvén a következő szobába az ajtó bezáródik, és egy falat fel börtönbontunk. Ha sikerül rengeteg szörny jön elő, és nekünk támadnak. Intézzük el őket, mire egy kapszót kapunk, melyet vissza kell menni, majd meg a pályá elejére. Ott van egy zúrt ójtó (csak holdakunk visszafelé), de a telepatort mi használjuk, akkor bírunk tovább megjutni). Készüljünk fel, mert jön a fölléssz, aki halatmos, és meg csúszlós is vannak. A kis szörnyekkel ne törődjünk, mivel úgyis átjárnak. Inkább a nagyot molesztáljunk állandó jelleggel, nyilakkal. Amikor fogyában az energiák nagy változik, ilyenkor azután adjunk neki, mert elkezd visszagyógyítani magát (nekünk is legyen amint öngyógyítás, amennyit csak lehet). Ha végzetünk vele, egy be-szippantunk után adjunk meg feljött, és jutalmul mink a Fire Scroll és a Sapphire Crest.

GILES BEMÁLMÁ

Térjünk vissza a faluba, ahol Jess fogad minket. Törmessezzünk rász: barba van számunkra. Giles-t meg szálljuk egy rémleom, ideje tehát segíteni neki, még ha nem is a börtönt! Nint megtudjuk, Hely már behatolt az elomba, de azt jól sikerrel így rajtuk a sor, hogy bizonyítsunk. Hatoljunk hát be az elomba! Induljunk felfele, egy kőkeletől pillanthatunk meg, melyet ki kellene nyitni. Menjünk fel, majd be a börtön. Itt van egy egy barlangbejáró, menjünk oda, és nyitjuk ki a szörnyeket (a lada mi is, aminek szára látszik), mi elmozdul az előbb említett nagy kőre. Ugrunk oda és le, és nyitjuk ki a szörnyet, majd ugrunk a csapadékra, és kapszót. Menjünk ki a fére, lefolyók, hogy megnyitk egy barlang jobbra. Induljunk el erre (a kőkelet talogata), amíg meg nem pillantunk egy újból bejáratot. Egy állomást helyre, két szakadékhöz, és két kőkelet jobbra. Ha kőkelet megint elmozdul abba az irányba, ahogy elől – eszténikben a szakadékokban kell landolnia. A jobboldalt pedig a szakadékok, és menjünk is erre, amíg egy kapszótól találunk. Miután átkapszunk, kinyitk az állomástól telepatort felett egy újt. Nehány idegesítő szörny jelenik meg, ha elintézzük őket, kinyitk az ajtó. Oszlopokhoz közelekk, melyek közül mindig azt kell megintni (csak a karddal vagy a tőzlélel), amelyek valójában kezd. Ha sikerül, megjelenik egy telepatort, indulunk felfele, újból oszlopokhoz kerülünk, melyeket szintén fel kell kapszók (de nagyon gyorsan). Itt a két mi használatból, de pontosan kell az állás, és sorrend is mi feljött, jobb alsó, bal alsó és jobb alsó. Ha sikerül elmozdunk oldal a kőrekk, és egy csapadék is kapunk, melynek segítségével vegyük ki a kőkelet a gyémántot. Vegyük ki bal oldalra és dobjuk mi oszlopra, persze mindezt nagyon gyorsan, mert a kőek egy idő múlva lesznek. Kinyitk alulunk egy lejárat, mi pedig lefolyók. Nyomjunk balra mi irányt és végül a gyémántot, majd menjünk balra. Mert feljött a szobákhoz kerülünk, amelyek el sem semmiképpen ne álljunk, mivel akkor a bal oldalon bezáródik a kapu. Vegyük a követ az aszfalozás és tegyük rá, mire újtá lesznek. Szörnyek kőrekk kerülnek, akiket mind ki kell nyitni, hogy újtá kapunk kapunk. Ezt szintén dobunk az oszlopra. És után rögtön nyitjuk a "fűl" irányt, mire két szörnyű lények jelennek meg, így csomó szörnyet is megölünk barlangban keresztül menjünk le a többi barlangba, és végzetjük rá, így csomó kapszótól jutunk. Csak mindegyikről zárlék kell elintézzük, így próbáljuk őket rendezni. Ha sikerül feljött kinyitk az ajtó. Induljunk felfele és a első barlangba menjünk be, egy kapszótól talalunk itt, melyhez ugrunk fel. Ha elkapcsolunk megjelenik meg egy, ha ezt is, mi egy – egészen amint két ezt csúszlós, amíg ki nem nyitk egy újtá jobboldalt. Ugrunk le a kőre szakadékokra úgy, hogy a kőzét landolunk, és vegyük a követ az aszfalozás fel oldalt. A szörnyeket persze kinyitk ki. Miután megtudhatunk újat a bal oldalt kinyitk egy ójtó, ha pedig ezután az újból "garnitúra" is elintézzük, a nagy ójtó is kinyitk. Míg

güpte ügy szőnyegsdobozsárga vár, akiket elintézte kinyílt az ajtó. Kévtelenek a fiatalember, és mi is maradt, ugyancs Kínelmél már találkoztunk vele. Most is mindenesetre az egy szőnyegpánton minket – a megoldás most teljesen más, mint amit Kínelmél már elmondott. Az a kijelentés, hogy most már végleg elintéztük, meg az az, hogy beleszoptunk Gálist, végleg meghaltunk (több mindenekigén vizsgáztunk is, és megaknra is). A tekinta most az, hogy nem bombáztunk rádaból, hanem folyamatosan nyilazni kell (az a szőnyeg teljesen megváltoztatott a véleményem a nyírlát, amely igenis nagyon jó fegyver).

THE CAVE OF MAGYSCAR

Gyázem után szorékközbe lett ánygyváltásokkal, mentünk állást, és látogassuk meg Ystel nánt. Erre keldjünk fel, erre is vezet a következő utunk. Lehetünk, hogy északra egy barlangba kell ellátogatnunk. Jégvezeték meg marra van és eldőltek el az útra. Onnan lehet egykét félismeri a helyet, hogy két zászló van a barlang bejáratánál. Megkérdezzük meg a megkezdésért Jést és a többi felület fogad minket, akik miután elmondják a megköt, távoznak. Fent egy bejárat, csak a nagy úti felület, a felület kinyílik. Felfelé haladva néhány felület találhatunk aneyeket vagyunk a felületre való szoros aneyekhez, ahogy eléggé és többlettalálhat. Az állásmentes teleporas szorában a platform segítségével jussunk el a töltőudra, majd végig fel a felület, és dobjuk a lent élelénkénkedő bar. Manjünk be az ajtón és haladjunk balra, majd pedig fel a felület. A felület egységük el a növényeket és másznak fel a létrán, és a felület felé, a hordokát is jutassuk fel, hogy aztán rögtön ugorva elérjük a kapcsolt (és kíváncsi a ládából a kulcsot). A kulcs megkötünk vissza a kúndolási pontra (állásmentes felület), és a tükkelés levő zart ajtónál használjuk kulcsunkat. Nyírnék ki az összes kőszőnyeg termel valóval, és a hordokát a megjelenő kapcsolt. A következő szorában a lent ajtónál manjünk be, és a felület egységük el a növényeket a ládáról, melyben egy kulcsot kell találnunk. Manjünk be a lent ajtón, majd jobbra, és manjünk be az első ajtón. Vagyunk fel a kulcsot, manjünk ki a kapcsolt, és irány balra. Először iránytunk a lent, majd a középső szinten lévő szőnyeg, végül fent manjünk ki az ajtón, majd megkötünk ismét szőnyegket kell kinyitni. Fent nyissuk ki az ajtót. Itt a tükkelés kötetekből kell próbáljunk meg úgy szorolag, hogy a sarkokon lévő növényeket egységük le, ha sikerült egy kapcsolt pillanthatunk meg (használnék). Nincs még vége itt a bulinak, mivel az egyik szőnyeg is a lent kintellen. Egységük le az összes szőnyegre vezető útra a növény, és manjünk bele a baloldali. A megrögzött platform segítségével végig fel a bal alsó sarkon található kulcsot, majd felfelé végig az irányt, és manjünk vissza a teleporakhoz. Most a jobboldali teleporat kell használni, majd pedig átugrunk a töltőudra. Induljunk fel, majd jobbra is le. Újra elő kell manjünk, természetesen a felület egységük le a vegetációt, és továbbra is tartuk az irányt odáig, amig egy irányított platformra jutunk. Aljnk rá az első bombákot a kövekre, az egyik alatt ott lesz a lejárt. Lent manjünk balra és teleporaknál. A kúndolási pontra jutunk, meghozza az egyik elhírelhetlen kapcsolóhoz. Ha aktiváljuk, megnyílnék egy ajtó mellett (amit mielőtt bemutattunk, mentünk). Egy horgok-resztes(?) szorában jutunk ki ajtónál. Manjünk a baloldali (a jobboldali is érdemes átvizsgálni), és használjuk a teleporakat, mindenképpen az lesz a feladat, hogy a felület egységük a méseket, és utolsó elavassuk a köveket a falatnál. Itt sikerült, a kapcsolt szorában a kapcsolt a következő szorandé illere irányba kell ellentni: balra első lefelé, jobb felső balra, majd fel, majd felső jobbra. Ezután lejjebb ereszkedik az új, melytől manjünk fel a felület, és a hordok ugorva egységük le a növényre (majd hagyjuk el a szobát). Manjünk felfele, a tükkelés kettő kerüljük ki. Egy irányított platformra jutunk, melytől manjünk át a töltőudra a nyírlát ajtóhoz, a jobb oldalon van egy zart ajtó, ahhoz kell a kulcs). Bent az egyik felület egységük le a nyírlát

nyírlát, hogy elérjük a másik felület. Ezt fel kell vinni és használni, hogy elérhetjük a felület a dózor, benne a kulcsot. Vagyunk a kulcsot az első emlelt ajtóhoz (a felület egységük a vadnyírlát). Manjünk ki az ajtóból. Lejargura egy felület egységük kerülünk – egy óriás bogarak. A legjobb tekinta elene a "Lassan járj, jóról elz" – azaz túrlésnek kell lennie. Először iránytunk a pontérlát – amit a testünk nem a felület felületre, és utána pedig a felület utáni odáig, ameddig csak lehet. Gyázem után Uwa nevű guardián jelennek meg, és nekünk át a Wind Scrollt, és még haza is teleporat.

A SANCTUARY TITLE

Ötthon Septimus fogad minket, akik többek között elmondja, hogy manjünk Ronához a templomba – állásmentes Ronan gonosz iszterek és demokorak mint. A templom a falutól nem messze északra található, ám mielőtt megérkeznénk Sybil jelennek meg, és megköt emlelt az emlelt (első edzés, ugyancs a jógy észlelték árulja el). A templomhoz erre Septimus fogad minket elmondja, hogy az ajtó zárva van. Használnék az új Wind Scrolltunk és az ajtó által két oszlop között, akár bemehetünk. Bent manjünk le és jobbra, majd ereszkünk be Septimust. Manjünk a jobboldali emleltre, ahol manjünk jobbra odáig, amig kapcsoltunk mi találnék. Ennek hatására két lentebb kinyílnék az ajtó. Sokra nem megyünk vele, ezért manjünk vissza Septimushoz, és a felület kérdése válaszoljunk igennel. Ezután morajlás haland, ami azért következett be, mert valahol a közelben kinyílnék az ajtók. Manjünk be valamelyik szorába, majd végig vissza Septimushoz. Ezután manjünk balra, ahol tényleg kinyílnék egy ajtó, vele két kapcsolt. Ezeket aktiválunk egy harmadik felület meg, amit nem találunk. Manjünk a bal felület emleltre, itt egy lyukat fedezhetünk fel a padlón. Ha leugrunk pont a kapcsolt lendünk, melyk hatására fent kinyílnék az ajtók. Itt egy könyv kettő el szorolati vezérlő, ezért beszéljünk Septimussal. Itt majd segit elkápn. Miután megvan, végig a kinyílnék a könyvtárs szorába (a jobb oldali), majd következett be a hánnyó könyv helyre. Lejjebb újabb szorok nyílnék meg, és az is felfedezhetjük, hogy hánnyák meg egy könyv. Iránytunk vissza Septimushoz, hánna tud segíteni nekünk. Miután átkapcsolunk vele a megköt kapcsolt, manjünk jobbra, és felület a széket a felület, majd másznak fel a falra (a jobb felső részben van). Kapcsoltuk át a kapcsolt (a ládáról se felelészünk meg). Lent kinyílnék egy ajtó, egy csomó szorokba haveró székek. Lájkjuk ezeket a helyekre, végig fel a megjelenő kapcsolt, amit végig a könyvtárs felületre helyre. Egy kapcsolt jelennek meg, melyk hatására megnyílnék a lent eddig zart ajtó. Bent szintén egy kapcsolt találnék, ami viszont elhánna, ha rálepnék a szőnyegre. Használnék tehát a széket és az asztalt, és ha sikerült átkapcsolni, egy láda jelennek meg (szőnyegre ekkor se lejjünk rá, jobbra ládából egy különleges kulcs használhatunk el, ezt végig nézzük Septimushoz, aki kinyílnék vele egy lejárt. Manjünk le egészen Ronához, és így beszélgetünk el vele, majd térjünk vissza a városba.

SYBIL HALÁLA ÉS MEIA MÚLTJA

Ezt a két részt most egyben írom le, mivel egykétben sem történik olyan sok minden, hogy külön foglalkozzak vele. Mőrszét (szerszere) meg hordozni van kell, tehát még nyírs ez az a téma. Manjünk az eskü felállítás és ideiglenes feladat után rák is fer egy kis látsz. Szóval a templomkorland után másnap edzésünk, és a kalapásból is hallhatjuk, hogy Jést egy új tárgyat készit nekünk, Power Glove nevű. Ezzel az eszközzel (pontosabban készíttél) fel tudjuk emelni a nagy kőeket. Miután megkapcsolt Septimus értekez meg, és emlelti, hogy egy új hálalát történt Inoban – Sybil ügyre meghalt! Erdőkijárat a felületek, akik elmondják, hogy Sybil nem rémálom nánt halt meg, hanem valóban meghalt. Miután a temetésben megemlékezünk Sybilről, Septimushoz is az érdekes üllele kőmet, hogy hatunk be Meia alomba,

aki most éppen ottz. Manjünk tehát Meia házához, és amíg Septimus felajánlja az árgesszort, hatunk be az alomba. Az új Meia felület találhatunk, aki azt emlelt, hogy kapjuk el – keressük tehát meg, azt hiszem az a rész – az eddigiek után – nem fog gondot okozni, csak mindig kőszorok a kinyílnék. Használnék a platformot, persze ne feledjünk meg a dobokozást sem. A kert felső részében van hét ajtó, melyek megköt Meia múltjának egy részét lefelé. Ezek közül a bal felső egy elzáró kinyílnék, miután megtaláljuk Meit. Követik ide is, egy megkötött Meia szorát találhatunk itt. A kapcsolt segítségével érdekes felület kinyílnék el, és szoraból is a lent, mire egy edzés történet kezdődik (ám hamar vége is szorab). A végén manjünk ki a szorából, és keressük meg a kő a kőszor, aki most balra rejtezik. Megtalálunk után újabb ajtó nyit ki nekünk, amely megkötött úgróteléshezket teszük próbára a kőszor. Gyozon át a két úgrólat a talpra, majd onnan a szorához, ahol megköt felület elhánna egy rövid részre. Újra keressük meg a lent, aki most a kert bal felső sarkon található. A harmadik ajtó megköt csak észlelni kell, és felületkel bokrolat lehet. Hétvégén miután a három ajtó meg, elérhetjük a köz szorát is, vele egy újabb történet. Megkezdésére Meia a kert jobb alsó részben rejtezik el, és megkötélés után az ajtókat ajtó nyit ki nekünk. A feladat az, hogy a kapcsolt megkötélés szorandé történet használatával jussunk el a célba. Meia a bal alsó sarkon rejtezik el (keressük meg és manjünk a kinyílnék ajtót). Bent úgy kell a kapcsoltok használatának, hogy a fent mozgó kődobokot egymásra essenek. Miután megvolt az ajtó szorab, manjünk a kert jobb felső részre, ugyancs ott találjuk meg Meit. A kőszor balra a legelső ajtó is, ahol a felület felület megkötélés után a szorát elzáró gyázem, mert ahogy ráugrunk a platformokra, azok rögtön elhánna. Keressük meg újra a lent, most az eddig megköt két közép ajtónál találhatunk. Ha megpróbáljuk a felület felület megkötélés. Ennek az a lényege, hogy amikor kimondja a mondatot akkor manjünk oda hozzá, de amíg csendben van, bíjünk ki az egyik oszlop mögé. Miután befutjuk, betörni az utolsó ajtót is, amely a kijárat az alomba.

BOURNE OF WATHIN

Érkezés után megfigyelhetjük, hogy a falatól nyugatra a vízimalomnál néhány zold márnó kőre a barlang bejáratát, és beindított a malmot. Gondoljunk már kitalálhatók, hogy a következő itt ide vezet majd, ám előtte meg beszéljünk Septimussal. Másnap Jést-t a felület egységük a házban (egy beszélgetnek). Ami Lutas hamar távozik. Dél-nyugatra hánna és emlelti, hogy a falatól Dél, Dél-nyugatra el a tengerparton egy Neva név ember is, hogy hogy látogassuk meg (egyikéért Lutas is oda irányt). Megkérdezzük Meia fogad minket és lájkjuk: Neva minket választott arra a feladatra, hogy végig lájkjuk Melaszt. Beszéljünk vele, mire elmondja, hogy mi történt a malmal, valamint még az egy csomag babot is. Ennek az a rendeltetése, hogy ha bedobunk egy szemet a kő sárga cserepekbe, akkor kiűző egy szál – nekünk pedig csak rá kell állnunk a felületre, így rengeteg új helyre juthatunk el. Manjünk a malmhoz, Meit is ott találjuk Beszéljünk vele, majd manjünk be a nagy barlangba. Induljunk el felfele és visszánk egy kis babot, majd manjünk el a fodorakból ószunk jobbra. Itt a jobb felső sarkon egy kapcsolt található, amit ha használnék, a mellékelt név vízessé alakít megváltozik. Újra felület felület a lent, az első ajtón. Odabent kőszor megkötélés találnék, ahova most jutunk be. Játjuk ki tehát a szorából, és ószunk balra, majd órvény mellé forduljunk lefelé. Ezután balra, végül jobbra, odáig, ahol megköt platformra juthatunk ki. Kapjálunk át a töltőudra, bent kapcsoltuk át a kapcsolt, és a kinyílnék után manjünk be. Itt a vízesszől felület felület fodorak segítségével árszólunk felület, egészen az oda. Bent néhány zold márnéi kell likvidálni, és szét kell verni a szorabot. Manjünk vissza a más vízesszorába (a kijárat a vízgyűjtő megkötélés), pontosabban ott már egy csomó vízest fogunk lá

látni! Itt csak felfelé kell menni/úszni, egészen odáig, míg ki nem érünk a malmnál.

A DANCE WITH NIURDE

Egy hány lábbóhoz kell érkeznünk, amelyre természetesen fel kell mennünk, egészen odáig, amig bejáratunk mi felületük fel. Bent a már látott zold márné észreveszünk min. Ebben a szorában van egy rejlett ajtó, a bal felső sarkon a barlang belének. Kérdezzük a mank kőszor becsukunka mi összes ajtó, ki kellene tehát nyitnunk őket. Ehhez nem kell menni, mint szőnyeg az összes megkötélés szorát, amelyet a mank kőszor becsukunk. Összesen hánna két szőnyeg, de a harmadikkal (a legfelsővel) lesz egy kis gond, mivel mank megkötélés hétélen. Ezért mászkálunk egy kis kő a térképen, hogy elérhetjük manjünk be a második ajtón, és követük a megköt, az egy csomó szőnyeg és egy szőnyeg szorabot lájkjuk el megkötélés. Miután leülünk mindenképpen a szőnyeg szorabot tejjáró ugorjunk a töltőudra. Vagyunk manjünk el hordát (és a tükkelés vizgyáz) jussunk át a töltőudra, majd pedig fel. Újabb megkötélés fogunk felfedezni, és újabb szőnyeg. Ezekkel ne is törődjünk, inkább kinyílnék el a szobát, majd manjünk vissza. A helyre most rossz sárga fog megmenni, és egy felület megköt nekünk: lent van egy zart ajtó, am elzárja mi meg tudunk mi kezdeni, ezért inkább balra manjünk. A bombák hánna el a szorabot, és lent tejjáró. A kapcsoltok taljuk rá a hordát (az egyike felé, ha csot ráállunk), és manjünk ki. Vagyunk fel a ládából a hánna, és manjünk vissza a zart ajtóhoz. Nyissuk ki, mire egy újabb ajtóhoz jutunk (bent egy állásmentes felület). Induljunk felfele, a tükkelés kerüljük ki az okozóját megkötélés posztulát. A baloldali kapcsoltával nyissuk ki az ajtót (a szorab fejére kell ráugrunk), és manjünk fel. Az aszlopak között a középső lájkjuk le és ugorjunk. Egy szorabot jutunk, melyet lájkjuk árba, egy szorabot jutunk. A baloldali szorabot lájkjuk balra, a jobboldali jobbra, hogy utolsó lájkjuk rá. Vége lehetünk! Itt az a feladat, hogy elindítsuk a végén a narancssárga kapcsoltok. A lenyomást sorrend a következő: bal, job, bal, job, job. Ezután manjünk vissza a állásmentes helyhez, és manjünk fel, egészen odáig a szorab, ahol rengeteg tükkelés találnék (néhány megkötéssel). Manjünk be mi első ajtón, a tükkelés kerüljük ki. Egy nagy lejárta az utat, ezért ide kell egy kulcs. Forduljunk vissza a tükkelés szorab, de a második ajtóhoz meg állunk! Itt az az összes mank, akkor megkapjuk a kulcsot. Manjünk vissza a rásig és nyissuk ki, mire egy kis márné beár minnk. Állt taljuk meg a bombát, a jobb szélsővel kezdjük. Egy kis kőmetől okozunk ezzel. Iránytunk vissza mi állásmentes helyhez, majd pedig hagyjuk el a szobát. A nagy halom kő, ami az utunkat elzárja el, így fel tudunk menni. Itt van egy zart ajtó balra, ehhez kell a kulcs. Az újabb ajtó megköt szorabot kell elintéznünk, meghozza ez a szorab. Ha megvan, a jobb oldalon a felület egységük le a szorab és követük a mank. Taljuk arábba a szorabot és ugorjunk le. Rengeteg szorabot kell elintéznünk, kőszorjuk tehát fel (a legjobb távolról nyílnék elintéznünk őket). Ha győzzük, megkötélés a kulcsot, amivel nyissuk ki is az ajtót. Egy újabb márné okoz-betérünk nekünk azok, hogy tükkelés taljuk engedjük. Manjünk a telerre és a kapcsoltával nyissuk ki az ajtót. Taljuk arábba a szorabot, az egyik alatt van egy bombát, melyet használnunk megkötélés egy felület. Ittelünk ki az összes mank és beszéljünk a megjelenő szorabot – kapunk egy talat (benné egy Life Vessel). Kapunk meg egy platformt is, melyet emleltünk a töltőudra. Készüljünk fel az egyik kellenetelen dózorra – az intróba történt óriás kőember fog minket! Rög, egyen többet beszélni a pályából (Niurde új akaria leteztünk, hogy bátrók vagyunk a nagy gyávk). Csak arra kell vigyázni, hogy legyen elég ánygyúságunk. Mi viszont (szerszere) a mondatot egy csomó csomagot, egymint Topaz Crest, Aqua Cape és még 50 Gildest is.

(Folytatás a következő számban.)

PLAYSTATION KÓDOK

GHOST IN THE SHELL

Minden pálya és FMV video:
A főmenüben add be gyorsan az R2, R1, Nygызet, Nygызet, Fel, Le, Nygызet, Nygызet, R2, R2 kombót. Ha helyesen cselekszel, egy hangot kell hallanod.

Rejtett Mátok Kusanagi képi:
Vidd végig a játékok "continue" használat nélkül, hogy megnézhed a stabilis végén a rejtett képet.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 98

Fordított pályák:
A nevadnek SHOWTIME-at adj meg.

Tűrk:
Verseny közben add le, és tartás lenyomva az X, Kár és egy forduló irányt.

TOMBI!

Extra fegyverek:
Mikor a játékok elindul, amíg táncol a disznók jelennek meg. Ekkor tartás lenyomva az R1 gombot és nyomd be a Select, Jobb, Bal, Le, X, Kár, Start kombinációt, majd a töltés végén nyomd meg a Start-ot.

Új Hozzínsek:
Az Opció képernyőn tartás lenyomva az L1+L1+Select+Nygызet gombokat, és nyomd le a Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Le, Jobb gombok sorozatát.

Életeri felállítás:
Ha elől mentés és azt újra betöltöd, az életered maximumon lesz.

JERRY DEVIL

Hogy szerezhetsz sok-sok életet?
A játékokban a szökököt teljesen szedd össze a bonus életet, majd pauszolj az okkrt. Miután a státusz képernyő megjelenik, lépi vissza a játékok, és újból szedd fel a bonus életet, ezt a trükköt a végletekig eljátszhatod.

DIATRIP RAP HUNGER

Láthatatlanság:
A főmenüben nyomd le a Fel, Bal, Le, Bal, Le, L1, R1, Jobb, Le, Jobb gombok sorozatát.

CIRCUIT BREAKERS

Észkaki Versenyzés:
Pályaválasztás közben tartás lenyomva az L1+L2+R1+R2 gombokat, így a pálya képe felelt egy új kis emlémlen jelenik meg az akció sikerességét mutatva.

BUBBLE BOBBLE

Programozó Mód:
A címképernyőn nyomd le a Le, Fel, Le, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Fel, Le gombsorozatát.

Pályaválasztás:
Programozó módban, ha lenyomod az L1 gombot, játszhatsz az előző pályán, míg az R1 gomb lenyomásával a következő szintet teheted ugyanazt.

Programozó Mód:
Programozó módban, ha játékok közben lenyomod az R2 gombot, megjelenik a Programozó Mód, ahol a pálya szímet, azaz kiválasztod és Bob életének számát láthatod és állíthatod (az R1 gombbal kilépsz a menüből).

Eredeti verzió:
A címképernyőn nyomd le a Jobb, Bal, Fel, Le, Fel, Le, Fel kombinációt. Ez azt eredményezi, hogy ha a 20,30,40 szintek valamelyikén meghalasz, egy úgynevezett "gyémánt szobába" juthatsz.

Különböző bonusz effektek:
A HIGH SCORE táblában a következő neveket írd be: SEX, TAK, STR, KTT, J, F, MTJ, NSO, XIM, YSH, LSH mindegyik különböző dologról, mivel, ha bonuszt szedsz fel.

TETRIS PLUS

Gyors Professor:
Ha puzzle módban megnyersz egy pályát (miközben a professor leült az alsó terebba), nyomd be az R2 gombot, ahhoz hogy a professor gyorsabban mozogjon.

Pályaválasztás:
1. Puzzle módban válassz a PASSWORD opciót.
2. Ahogy a PASSWORD kápernyő megjelenik nyomd be a Le, Le, Jobb, Fel, Fel, Jobb, Fel, Fel, Jobb gombokat.
3. Ismételd meg a 2. pontot.
4. Nyomd le az X gombot.
5. Amikor a játékok elindul, a pályaválasztás engedélyezve lesz.

TOMMI MAKINEN WORLD RALLY CHAMPION

Hogy buszt vezethess:
Névként írd be, hogy STRANGE, majd válassz a CHEATS opciót a főmenüben.

Hogy Peugeot vezethess:
Névként írd be, hogy PEUGOT, majd válassz a CHEATS opciót a főmenüben.

Tűrkör Pályák:
Névként írd be, hogy MIRROR, majd válassz a CHEATS opciót a főmenüben.

Több pénz:
Névként írd be, hogy MONEY, ahol a " " jel egy szöközt jelöl, majd válassz a CHEATS opciót a főmenüben.

A Dual Shock irányító mindig igaz:
Névként írd be, hogy THRUUS, majd válassz a CHEATS opciót a főmenüben.

Rally Jeunes üzemmód:
Névként írd be, hogy FFAA, majd válassz a CHEATS opciót a főmenüben.

WARGAMES

Videók megtekintése:
Mielőtt a címképernyő megjelenne tartás lenyomva az R2-1, és folyamatosan nyomd add a START gombot.

Pályakódok:
K-Kör, H-Háromszög, N-Nygызet

NORAD Pályák

2	Czech Republic	KKK KKK KKK
3	Russian Ural	XXX XXX XXX
4	Cairo, Egypt	KKK KKK KKK
5	Cambodia	KKK KKK KKK
6	Swiss Alps	KKK KKK KKK
7	Libya	KKK KKK KKK
8	Channel Islands	KKK KKK KKK
9	Grenadines	KKK KKK KKK
10	Lusitania Bayou	KKK KKK KKK
11	China, near Beijing	KKK KKK KKK
12	Saudi Arabia	KKK KKK KKK
13	Arctic Circle	KKK KKK KKK
14	New York City	KKK KKK KKK
15	Omaha desert	KKK KKK KKK

W.O.P.R. Pályák

2	Florida Keys	KKK KKK KKK
3	Irian Jaya	KKK KKK KKK
4	New England	KKK KKK KKK
5	Russia	KKK KKK KKK
6	Brussels	KKK KKK KKK
7	South Africa	KKK KKK KKK
8	Hang Kong	KKK KKK KKK
9	Mexico	KKK KKK KKK
10	Bering Strait	KKK KKK KKK

RADE RACER

Örök Pénz:
Nyerd meg a játékok Normal GP módban minden verseny osztályban, majd mentd ki a játékok egy új memóriakártya állása. Ezután játszd Extra GP módban, az első versenyosztályban az egyetlen válasszható kocsival. Válassz a RACE START opciót és a visszatérő állás előtt nyomd a START gombot, majd válassz a RETIRE menüpontot és lépi ki a versenyből. Ezután lépi be a Normal GP módban, válassz az első versenyosztályt és örök pénzed lesz.

Ha ez esetleg nem sikerül próbáld ki a következőt:
Az autósérülő képernyőn tartás nyomva az L1+L2+R1+R2 gombokat és nyomd meg a Nygызet, X, Nygызet, Háromszög, Kár gombokat.

Plusz festék színek:
Mielőtt festet a lodót, vidd ki a kocsit a festési területen kívülre, és tartás lenyomva az L1+L2+R1+R2+Select gombokat. Harom nygызet jelenik meg jobboldalt a R.C.B. megjelöléssel, az ezekben látható színek jelölik az éppen aktuális színt (vörös, zöld, kék) telítettségét. Ha lenyomod a Bal vagy Jobb és R1+L2+R1+L2 gombokat, változtathatod a színt. Továbbiakban a Select gomb nyomogatásával is tudsz javítani.

Festés, nygызet:
Ha a festési területen van a kurzor és lenyomod az L1+L2+R1+R2+Select kombinációt, egy célkereszt jelenik meg a kisebb képző területen.

Fordított pályák:
Válassz a RACE START opciót és tartás lenyomva az L1+R1+Select+Start gombokat a verseny kezdetéig. A pálya másra tükörképez lesz az eredetinek.

Visszapillantás tükör ki/bekapcsolása:

Challenge módban győzz a Undertakerral.

Részeg parkíratórok:
CUSTOM vagy BIOGRAPHIES módban tartás lenyomva az L vagy R1 gombokat, hogy a parkíratórok elkezdjen párogni.

Véletlenszerű parkíratórok:
A karakterválasztási tartás lenyomva a Fel+védekezés gombokat.

Pauszál a játékok és nyomd le Háromszög+L1 vagy Háromszög+R1 gombokat, hogy a tükör eltűnjön vagy megjelenjen.

WIPEOUT II (2097)

Arcade Challenge 2 elérése:
Az opciók menüben nyomd le a Nygызet, Kár, Nygызet, Kár, Háromszög, X, Nygызet, X, Háromszög, Háromszög, X, Kár, Kár gombokat.

Arcade Challenge 1 elérése:
Az opciók menüben nyomd le a Nygызet, Kár, Nygызet, Háromszög, Kár, Nygызet, Háromszög, Kár, Nygызet, Nygызet, Háromszög, X, Nygызet gombokat.

Hogy csereklj ki az ellenfelek hajóját kis átláthatósá?
A játékok első indításakor a címképernyő megjelenése után tartás lenyomva az L1+R2+SELECT+START gombokat.

Mindig 8 pálya elérhető:
A főmenüben tartás lenyomva a L1+R1+SELECT gombokat, és üssük be a Háromszög, Kár, Háromszög, Kár, Nygызet kombinációt.

Vágtelen energia:
Pauszál a játékok, tartás lenyomva a L1+R1+SELECT gombokat, és üssük be a Háromszög, X, Nygызet, Kár, Háromszög, X, Nygызet, Kár kombinációt.

Vágtelen idő:
Pauszál a játékok, tartás lenyomva a L1+R1+SELECT gombokat, és üssük be a Háromszög, Nygызet, Kár, X, Háromszög, Nygызet, Kár, X kombinációt.

Vágtelen fegyver:
Pauszál a játékok, tartás lenyomva a L1+R1+SELECT gombokat, és üssük be a X, X, Nygызet, X, Nygызet, Kár, Háromszög kombinációt.

Gépgépjá:
Pauszál a játékok, tartás lenyomva a L1+R1+SELECT gombokat, és üssük be a X, X, X, Kár, Nygызet, Kár, X, Háromszög kombinációt.

Phantom osztály előlévása:
A főmenüben tartás lenyomva a L1+R1+SELECT gombokat és üssük be a Háromszög, Háromszög, Háromszög, Kár, Kár, Kár kombinációt.

Piranha csapat előlévása:
A főmenüben tartás lenyomva a L1+R1+SELECT gombokat és üssük be a X, X, X, Kár, Háromszög, Nygызet kombinációt.

WIPEOUT

Rapier osztály előlévása:
A legelső menüben tartás lenyomva a L2, R2, Bal, SELECT, START gombokat és nyomd le az X gombot.

Tinkos pálya előlévása:
A Rapier osztály előlévása után az első menüben tartás lenyomva a L1, R1, Jobb, START, Nygызet, Kár gombokat, és nyomd le az X gombot, így megjelenik a Freestar nevű pálya, melyen csak Rapier hajóval indulhatsz.

Teljes színi árnyékok:
Ha CHALLENGE módot legyőzöd bármilyen nehézségben bármely karakterrel, új opció jelenik meg, a teljes színi árnyékok.

No Wimps mód:
Ez a kódszó a védekezést. Ha győzelmezt nyerd meg a kódszókat Ken Shamrockkal közeget vagy nehéz fokoztat.

NINTENDO 64 KÓDOK

VIRTUAL CHESS 64

Rejtett új tábla előlévása:
Ha a játékok tutorial vagy 20. módban játszod, nyomd a C, Bal vagy C-Jobb gombokat.

WWF WAR ZONE

Beats mód:
Nyerd meg a világbajnokságot Mosh-el, közepes nehézségi szinten.

Nagy felek:
Challenge módban győzz a British Bulldoggal.

Ego mód:
Nyerd meg a világbajnokságot Ahmed Johnsonnal közepes nehézségi szinten.

Női parkíratórok:
Challenge módban győzz Shyn Michael-vel vagy Triple H-el. Képlezők eltűnnek.

A Frenzyt egy elég érdekes, mondhatni örült program. Alapjaiban vége egy repülés lövöldözős stíf, de azért annál valamivel több. Hogy megértésétek miről is van szó, röviden ismertetném a játék történelét: egy városban járunk, amelyben az emberek békésen és nyugodtan élnek hétköznapijait. Am egy szép napon a vár előtt lévő kis házikóban lakó tudós kikísérletet egy gépet, amely gonosz masinákkal és cikuszókból szabadulni mechanika szörnyűségekkel árasztja el az egész királyságot. Aggodalomra azonban semmi ok, mivel megjelenik az ügyelet szuperhős, aki elhát-

nék, hangok erősségét és végül az irányításba is belepiszkalhatunk. Még választható a Passport pont is – ha spórálunk akkorunk a memória kártyán lévő helyet, akkor ne mentünk, hanem jegyezzük fel a küldetések után kapott dokokat, és itt írjuk be. A játékban a feladat az, hogy az elége nagy pályákon végigrepülünk, és MINDENRE járunk, ami él és mozog. A szintek, mint említették elég nagyok, és elég sok elágazás is található rajtuk, melyekbe nem mindig érdemes bemenni – egyrészt azért, mert felül, hogy agyonlőnek, másrészt igen erősen fog az üzemanyag. Ugyhogy nagyon nem érdemes elkóválni a terepeket, mert az éltünk száma elége szűkre szabott, így mindig csak a megadott feladatra és útvonalra kell

zony rengeteg kitérővel hoz össze minket a sors – érdemes lesz odafigyelni ezekre az útjelző láblakra. Természetesen a felismerések sem hiányozhatnak a játékból: rajuk LOOK OUT felirattal tábla figyelmeztet. Általában azért érdemes legyőzni, miután csak így nyílnak meg a továbbvezető utak. Általában még a felkötött jeles és a halálfejes töltők is, melyek valamilyen veszélyes helyet jelölnek. Ide csak akkor érdemes bemenni, hogy a megfelelő mennyiségű étellel, energiával és persze üzemanyaggal rendelkezünk. A lételt ellenfelek után apró strandlabdák kapunk, melyeket felvéve azonnal átváltoznak szivéké – ezektől, ha kis mértékben is, de töltődik az energiánk. Szerencsére az ellenfelek száma

tel lassítani tudunk. A játék használja az analóg irányítást is, ha tehettük, inkább ezzel vágnunk neki az akciónak, mivel ezzel a különböző irányváltoztatások hamarabb megtehetjük. A játéklétre a következő ábrákat fedezhetjük fel: a bal felső sarokban láthatjuk a megszerzett pontjaink és a megélt életünk számát. Felül üzemanyagunk mennyiségét láthatjuk, míg a jobb felső sarokban a használatban lévő fegyverünk és annak mennyisége található, jobboldalt pedig az energia csík látható. A Frenzyt mint említettük egy elég örült játék, amely ellenfeleitünkkel szembe állítva a legjobban.

Tomádnak ránt autót, kisebb-nagyobb ágyúkat, dinoszaurusz robotok, repülőket, rakéta alakú fák és még vagy ezernyi kisebb-nagyobb ellenfél mozoghat a pályákon. Remek hangulatot biztosít a kicsit debil zene, ugyanis cikuszó, illetve a húszas-hatmas évekbeli hangulattal dalolnak szokatlanul az akció közben. A játék hangulata tehát nagyon jó, amely a zenének, és annak a ténynek köszönhető, hogy mint szét kell és lehet látni. A gondok az elkövetett nehézséggel vannak, ugyanis az rögtön látható, hogy a készített inkább a fiatalabb korosztályt célozta a programmal – ha ez így van, nem értjük, miért lett ilyen iszonyú nehéz? Gépnagy nagyon szűk keresztmetszetű, de idegesítő, hogy pillanatok alatt elfogy az üzemanyag, így a kisebbek számára biztosan hamar unalmas lesz a játék. Legalább

nehézségi szintet lehetne választani az Options-ban, de sajnos erre sincs lehetőség. Nem tejsz ezt sem, hogy nincs többétekes mód. A grafika viszonylag jó, de sajnos a gép elég késon rajzolja ki a pályát, illetve a tereptárgyakat, és ha nagyon becsúsznánk az események a képen, egy kicsit lelassul a játék. A Frenzyt tehát egy nem rossz játék, de inkább csak azok szerették meg, akik rajonganak az egyszerű lövöldözős anyagokról – ők azonban semmiképpen ne hagyják ki!

Veres Miklós

FRENZY!

LÁTTÁL MÁR ENHEZ HASONLÓT?



koncentrálni (melyet minden pályán előtt szövegesen ismertetnek közből). Egyébként menet közben jó, ha figyeljük a különböző útbárgazító táblákat, melyekből több fajta létezik. A legfontosabb a fehér alapon piros nyíl, mivel ez az útjelző tábla, azaz ezt kell mindig követni, hogy ne tévedjünk el. Kezdetben persze még igazságon kevés elágazással találkozhatunk, de ahogy haladunk előre a játékkal, bi-

igen nagy és – a repülők kivételével – mind egyiken után ilyen labdák maradnak, az energia utánpótlásra tehát nem lesz gond – csak gondosan szegyeink fel minden egyes labdát. Annál nagyobb problémát okozhat az üzemanyag pótlása, mivel – utóbbi örlétesen fog és egy-egy pályát a kezdő mennyiséggel átvinné egyszerűen képtelenség. Ezért menet közben keressünk ki a piros színű tárolókat ("Fuel") felirattal rajtuk), melyekben piros strandlabdák találhatók (a kezdeti pályáknál), a nagy kekes színű labdákon pedig találhatunk plusz energiát, fegyvereket, sőt a legjobb esetben még életet is. A fegyverorzezlénk az elején még elég szegényes, de a későbbiekben, ahogy megtaláljuk a keket labdákat, úgy fog bővílni a repertórium. Kezdetben még csak egy szimpla gépgyárvány (X) és hálkötött rakétával

(Kör) rendelkezünk, de szerzhettünk bombát, soros rakétát, vegyi bombát és még rengetegféle különböző hadieszközt, melyek között az R2-vel szelektálhatunk. Az L1-R1 gombokkal oldozhatunk lehet, amely azért elég érdekes funkció egy első világháborús repülőgéppel! En így tudom, hogy oldi helyzetben oldozhatunk csak a Harrierre tudnak – no persze ha nem lenne oldozás, az némileg a játszhatóság rovására megyne, bár ösztönös szóval, olyan nagyon nem hiányozna. Még két gomb aktiv az irányítás: a Hátrahúzó gépsírhúzókat, míg a Négyzet-

rozza, hogy káfédeses kis repülőgéppel elmozdítani a gonosz gépeket és robotokat. Természetesen ezt a szuperhőst mi fogjuk megismertetni, tehát a fentebb említett nemes feladat megoldása ránk vár. Körülbelül ezeket a dolgokat tudhatjuk meg az elég rövidke intro megtekintése után, majd a főmenüben találjuk megunkat. Sajnos elég kevés menüpont áll rendelkezésünkre. A Startnál indíthatjuk a játékot. Az Options-t választva a szokásos dolgokat állíthatjuk át, illetve be, úgy mint memóriakártyával való töltés és mentés (lehet menteni a megvaltoztatott irányítást, valamint ha sikeresen teljesítjük a küldetéseket, akkor is menthetünk), ze-



FRENZY!

JÁTSZHATÓSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
JÁTSZHATÓSÁG

1 JÁTSZER
1 MEMÓRIALAP
ANALÓG RÁNYTÓ

REKORDEK ÉS EGYÉB
REKORDEK ÉS EGYÉB
REKORDEK ÉS EGYÉB
REKORDEK ÉS EGYÉB

79%

576 KONZOL

Képzeltetek el egy olyan sakktáblát, amelyen minden egyes figura életre kel, és a lépéseink nyomán a szemünk előtt vívnak meg egymással. Ugye milyen jó ötlet? Pe-



dig már milyen régi ez az elgondolás! Lehet, hogy az ifjabb olvasóink nem nagyon szeretik, ha olyan számítógépes játékokra utalunk vissza, amelyek létezését ma már "csak a történelemtudomány említi meg", de most mégis megint egy ilyen címmel hozzakodnánk elő: a csaknem tíz

tásával és 16 színével (természetesen mindenféle 3D nélkül) az EA grafikai humorosabb és kifejezőbb animációkat alkottak annak idején, mint most a Titus alkotógárdája az N64-gyel...

Persze egy sakprogram megítélésénél lehet, hogy nem a grafika a legfontosabb

ram mutassa (az abszolút kezdőknek a 2D-s nézettel), miket lehet lépni a kiválasztott figurával (Beginner Mode), hogy kijelze a legutóbb megtett lépést (Indicators), vagy hogy megengedjük a gépnek, hogy a mi lépésünk alatt is gondolkodjon (Think). A Game me-

elsajátíthatjuk, majd következnek az egyéb matt-típusok, a játszma befejezésének a mikéntje, és végül előre beállított helyzeteken gyakorolhatunk. Három példa a leghíresebb mesterek játszmáiból van kiragadva,

VIRTUAL CHESS 64



éve megjelent Battle Chess-szel. Teszem ezt egyrészt azért, mert a Virtual Chessnek vitathatatlanul ez a játék az ősapja, másrészt azért, mert ez az ősz szerintem még ma is jobban fest, mint az "újszerűt". Az ilyen esetekben bizonyosodik be, hogy milyen keveset is ér a bitang erős hardver, ha nem társul hozzá elég művészi képzelőerő. A C64-es durva felbon-

szempont, szóval azért nem szabad mindjárt leírni a játékot. A "beltartalomra" már korábban lehet panaszkodni: 12 fajta ludasszintű, plusz még két kezdő képes-ségű "ellenfél" közül válogathatunk, s megfelelő szá-mú irányítótól – osztott kép-ernyővel – négyen is lehet egyidejűleg játé- szni. De ami ta-lán még érdeke-sebb: ha már na-gyon magas szinten üzzük a sakkot, – szinten osztott képernyő segítségével – szimulált játszmákat is kezdehetünk. Ami tehát a nehézséget illeti: a kezdő szinten kapnak esélyt még a magamutajó amatőrök is, viszont a 12-es fokozat-lal (főleg szimulációban négy ellenféllel) talán még a Polgár lányok is megiz-zadnának.



hogy kikapcsoljuk az animált küzdel-meket. Ez utóbbit a Preferences me-nében tehetjük meg (Single Fights), ahonnan még a "Flash Think" opció elég érdekes: ha 2D-s tábla van bekapcsolva, láthatjuk, miként veszi sor-ra a gép a lehetőségeket.

Az új ponti indítást és a nyelvvá-lasztást gondolom nem kell magya-rázní, szóval akkor rátérnénk a főme-nü utolsó pontjára, a Tutorialra. Ez a program oktató része, ami előtt tényleg le a kalappal. Gyakorlatilag aki eddig azt sem tudta mi fán terem a sakk, – az a sakk szabályainak minden apró részleteit alaposan kitárgyalja, s aztán a "ténakörök" végén mindig "ki is kérdezi" az elméleti dolgokat, azaz néhány példát meg kell oldanunk. Kezdődnek a leckék a tábla kialakí-tásáról és a figurák ismeretéről, majd jönnek az alapszabályok, és a kezdők hibái. A szisztematikus be-mutató után már a taktikai fogásokat is

három speciális helyzet pedig kife-jeztetten a királyi feloldozást szemlélteti. Persze nem mondom, hogy a tanulás befejeztével Karpo-v-ként fogunk felállni a gép mellé, de az biztos, hogy a szabályokkal 100%-ig tisztában leszünk. A gép egyébként menet közben is rengete-gel segít: a megtett lépéseket az L/R gombokkal előre/hátra "pörgethe-tjük", s még arra is megkérhetjük a programot (a Z gombbal), hogy lépjen helyettünk.

Ha néha szeretnénk a géppel cserélni, ezt is megte-hetjük –

mindössze a B-t kell lenyomnunk.

A Virtual Chess tehát egy kitűnő sakprogram, kár, hogy a grafikusok ehhez nem tettek hozzá szinte sem-mit. Talán ott rontották el, hogy vala-mi túl eredetileg akartak létrehozni. Szerintem már eleve hiba volt, hogy csak a fehér bábuk lettek a megneve-zésüknek megfelelő kézpárokra tiszte-gekkel megismerésükre, a feketéknek pedig ideitlen viking harcosokat raktak be. A képi humorok meg rendkívül gyatra – egyszerűen csak lecsapják egymást a küzdő felek. A Battlechessben melleseleg nem csak a csaták, hanem még a lépések is ani-máltak voltak.

V.Z.

VIRTUAL CHESS

JÁTÉKANTOSSÁG
JÁTÉKANTOSSÁG
JÁTÉKANTOSSÁG
JÁTÉKANTOSSÁG

14 JÁTÉKOS
MENTES, MEMORY PARKRE

✓ KORRIGENT NEHEZSÉGI FOKOZATOK
✓ REMEK TANÚTÓ RÉSZ
✓ SZÉLY GRAFIKAI KIVITTELÉSEK

83%

Sajnos nem láttam a "The Fifth Element" (azaz "Az ötödik elem") alapjául szolgáló filmet, de úgy látom a játék alapján, hogy érdemes lesz megnézni, ugyanis a Kalisto (akiknek a Nightmare Creatures kapcsán már ismerős lehet a neve) ugyanazzal a céggel – a Gaumont Multimediával – készítette el a játékot, aki a filmet is csinálta. Ennek köszönhetően a játék és a film nagyon hasonlít egymásra, de a történet jócskán át van variálva! A jövőben járunk kb. 250 évvel, az emberek és ürlények nagyjából békében élnek egymással. A tudósok felfedezik, hogy egy ősi civilizáció megalkotta öt létfonosságú elemet jelképező kristályt, hogy küzdjenek a gonosz ellen, az az ötödik elem a gonosz kezébe került. Az ötödik elem segítségével a gonoszoknak sikerült létrehozni egy

tézzük el az Őstökst. Persze a játék elején háseink (mivel ketten vannak, Korben a férfi és Leeloo a – különleges – női karakter) még nem sejtjenek erről semmit, ám ahogy haladunk előre a játékkal, úgy válnak ismerté a feladatok. A játék egyébként a Tomb Raider hagyományait követi, ám sokkal több benne az akció. Miután lement az intro a főmenüben találjuk magunkat, ahol négy lehetőség áll rendelkezésünkre: a New Game-nél kezdhetjük a játékot, míg a Load-nál betölthetjük egy régebbi állásunkat a memóriakártyáról. Az Optionsben a szokásos beállításokat találhatjuk, úgymint zenét, nehézségi szintet, valamint kikapcsolhatjuk



re álló karakter közül. Kettőjük között van némi különbség is, mivel Korben általában fegyverekkel – úgymint pisztoly, gépágyú, még erősebb gépágyú, elektro-sokkó, gránát- és rakéta-vető, lángszóró valamint fagyasztóval – végzi neki a feladatoknak (persze ezeket menet köz-

suk nagy vonalakban a küldetések leírását: Az első miszió még nagyon egyszerű, Korben elindul New Yorkba a Nucleolab nevű laboratóriumba, hogy újrateressze Leeloot. Egy felhőkarcoló tetején kezdünk, itt csak haladjunk előre és intézzük el a támadókat. Látjuk ki a generátort, majd továbbhaladva a hordókat. Ugráljunk felfelé, látjuk ki az üveget. A laboratóriumban a háromszög alakú gépet kell beindítani (Kör), hogy eltűnjön az elektromos kerítés. Ezután már csak a teleportokat és kapcsolókat kell használni, végül pedig egy újabb generátort kell kilőni, hogy bejussunk Leeloohoz. A második miszióban Korben elfogták a rendőrök, így Leeloo elindul kiszabadítani. A

THE FIFTH ELEMENT

Meteor, vagy inkább Őstökst, (ha rossz májú akarnék lenni, akkor azt mondanám, hogy ■



az átvételű filmeket is. A Light pont alatt a "grafikát" világosíthatjuk. Van még egy pont, a Tutorial, amely tulajdonképpen az oktató módnak felel meg. Az irányítás, ha nem analóg irányítóval kezdünk a játéknak, elég bonyolult, tehát ha nem rendelkezünk ilyen szerkezettel, mindenképpen nézzük meg ezt a pontot (érdekessé trükköket tanulhatunk meg).

Ha van analóg joy, akkor is érdemes megtekinteni. A játék természetesen támogatja a Dual Shock irányítót is. Az irányítás nagy vonalakban a következő: az X a támadás gombja, ez Korbennél a lövés, míg Leeloonál a rúgás jelenti. A Háromszög az ugrás, a Körrel a kártyáinkat használhatjuk. Oldalazni az L1-R1

gombokkal lehet. Ezen kívül lehet még guggolni – L2. Fegyvert váltani a jobb analóg karral, valamint az R2-re lehet. Összesen tizenhat küldetés kell teljesíteni, melyek egy jelentős részében választottunk a két rendelkezés-

ben meg is kell találni), míg Leeloo csak öklét és lábát használhatja, vagy jobb esetben (ha találunk) gránátot is dobálhat ellenfeleinkre. Egyébként attól függően, hogy melyiket

választjuk, más-más helyeken kezdünk a pályákon (ígaz nem mindegyiknél lehet választani és szerintem Leeloo kicsit könnyebb, de vannak "Korbenes" pályák is).

A KÜLDETÉSEK

A pályák első nekifutásra elég nehéznek tűnnek, de másodikkra mindenki boldogulhat velük. Lás-

legjobb rendelőmát a rendőreket és a robotok okozhatják. Jól térképezzük fel a helyiséget, mivel később szükség lesz rá. Keressük a kártyákat és a kapcsolókat, melyekkel nyissuk ki a kis cellákat. A harmadik küldetésben beindul a rendőrség biztonsági rendszere, tehát menekülnünk kell. Először robotbuktuk fel a szobában lévő gépet, ezután be kell indítani egy masinát, amellyel kinyitjuk egy eddig zárt menekülő utvat,

film készítőit játszottak a Final Fantasy VII-t, na persze a FFVII és a film kb. egy időpontban jelent meg, szóval koppintásról szó sincs), hogy pusztítsa el a Földet. Nekünk az lesz a feladatunk, hogy összegyűjtsük a négy megmaradt elemet jelképező kristályt – tehát a Tűz, Víz, Szél és Föld kristályokat, és segítségükkel in-



melyet 1 perc 30 másodperc alatt kell elerni, különben bezáródik. Vigyázzunk a kis robotokra, melyek nagyon veszélyesek. A következő küldetésben Cornelius megfűti az Üstökös titkát, miközben Leeloo megtalálja az Föld elemét. A feladatunk, hogy megtaláljunk egy cserepet benne egy virággal (első hallásra ez hülyeségnek tűnhet), ez jelzi a pálya végét. A legnagyobb problémát a metrósinéknak való utazás, pontosabban mászkálás jelenti, ám minden csak az ügyességen és az időzítésen múlik. A legjobb, ha erre a küldetésre Leelooat választjuk. Az ötödik miszióban Zorg, aki az Üstökösök egyik pártfogója, elfogja Cornelius. Leeloo és Korben megítádják Zorg bázisát, hogy kiszabadítsák barátjukat. Szintén Leelooat érdemes menni. Szorgosan keresgessük a kódkártyákat és a kapcsolókat, és vigyázzunk az ár-robotokkal. Ezután egy újabb menükülés rész következik, most 5 percünk van, hogy elhagyjuk a bázist. Robbantunk fel a hordókat, és a kapcsolókkal nyissuk az ajtókat. Ugrunk át az oldalt futó hidakra és tűntessük el az elektromos kerítést, és az ajtókat se felejtjük el kinyitni.

Hívjuk le a lifet, és továbbra is kitarátón keressük a kapcsolókat. A hetedik küldetésben a New York-i rendőrség Leeloo és Korben nyomában van, így nincs más megoldás, mint a menekülés. Ezen a pályán már egy kicsit nehezebb dolgunk lesz, bányánkat óvatosan az ezernyi robottal és rendőrral. Mindig keressük az elektromos pásztorokat. Végül is sikerül a menekülés, Leeloo és Korben egy gyárba kötnék ki. Ezután Leeloo megpróbálja megkeresni a Víz elemét. Keressük a kapcsolókat és látjuk ki a generátort, de ne felejtjük el semlegesíteni a lézeres ajtókat. A többi csak a jó ugrásokon múlik. Leeloo és Korben végül eljut hat a repülőterre. Semmi különleges nincs a pályán a szokásos kulcs és kapcsoló keresgetésen kívül. A következő küldetésben Korbennek kell időre telefonokat megsemmisíteni, erre azért van szükség, mivel Zorg kicsit megbabrált a fülkéket. Nagyon gyorsaknak kell lennünk, használjuk – persze, csak ha van – az elektromos fegyvert. Ha sikeresen vesszük ezt az akadályt is, akkor egy úrbázison folytathatjuk kalandjainkat. A monitor mellett kapcsolóval nyissuk ki a közelben lévő ajtót. Itt menjünk be és haladjunk tovább, amíg egy sárga falú szo-

bába nem érünk, útközben vigyázzunk a padlón lévő férgekre. Miután megérkezünk aktiváló- és nyissuk ki az ajtókat. Egy fekete falú szobába jutunk, ahol szintén keressünk kapcsolókat. Egy lávaszobába lyukadunk ki, itt csak nyissuk ki az ajtókat a kapcsolókkal. Addig menjünk, amíg egy újabb férge szobába nem kerülünk – haladjunk az egyetlen lehetséges irányba, amíg egy zöld szobába nem kerülünk. Néhány kapcsoló



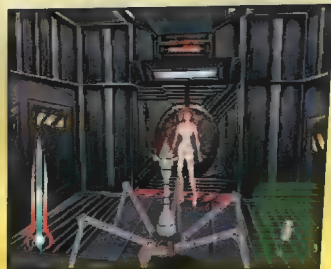
megtalálása és ajtó kinyitása után szabad az út felé. A tizenkettes pályán Zorg megérkezik az úrbázisra, hogy elpusztítsa azt. Pánik tör ki, de Korben leállítja időlegesen a Zorg által ott hagyott bombát, míg Leeloo megkeresi a Szél elemét. Erre a pályára inkább Korbenet vigyük magunkkal. Itt is szorgalmasan keressük a kapcsolókat, melyek általában egy nagy robbanást okoznak, a robbanások pedig el-tüntetnek az útból az akadályokat. A ventilátort a csalamo-szerű építmény végében található kapcsolóval állíthatjuk le. Most már nincs sok idő, mivel a Meteor a Föld felé tart. Közben Korben beindítja a menekülő kabint, Leeloo pedig folytatja az elemek keresgélését – most a Tűz van soron. Keressük a falon a világító kapcsolókat és kapcsoljuk át őket, így kinyílnak az ajtók, melyek mögött újabb kapcsolókat lelünk – az egyik nyitja a szomszédos zöld szobában az ajtót. A lávas és a következő szobákban szintén keressük a kapcsolókat és a kódkártyákat. Ezen a pályán szintén Korbennek járunk jobban. A tizen-négyes miszióban Corneliusot foglyul ejtették, és bedugták egy robbantásra ítélt reaktorba. A feladatunk az, hogy 5 perc alatt kiszabadítsuk

szerencsétlen. A pályán körbe-körbe kell mászkálni és átkapcsolni a kapcsolókat, valamint kinyitni az ajtókat. Az ajtók mögött szörnyeket találunk, melyektől kódkártyákat vehetünk el (újabb kapcsolókat használhatunk, újabb ajtókkal és szörnyekkel, és az így meg egészen a pálya végéig). Az időre és a szörnyekre nagyon vigyázzunk. A tizenötösön Zorg aktivált egy időzített bombát az Operában, ki kell tehát találnunk, amíg a visszaszámlálás tart. Eközben Leeloo folytatja az elemek keresését, va-

lamint egy titokzatos kulcsot is meg kell találnia, ami az Egyiptomi templomot nyitja. Ha Korben választjuk, akkor sietnünk kell, mivel a visszaszámlálás már meg kezdődött, ha Leeloot, akkor a szörnyek okozhatnak komoly gondot. A következő helyszín Egyiptom, ahol aktiválni kell a négy megszerzett elemet (az előző helyszínek után ez már nem hiszem, hogy gondot fog okozni). A kapcsolókat és a ajtók közel vannak egymáshoz, így nem lesz nehéz megtalálni az aktiváló paneleket.

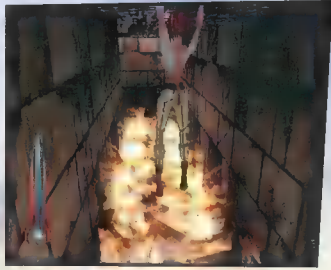
ÉRTÉKELÉS

A játék grafika nem legjobb, bár talán a végső változatban még fin-



mitának rajta. Túlságosan sűrű ugyanis a ködefektus és a tereptárgyak "daraboson" jönnek elő a kőből, így például az is előfordulhat, hogy valahonnan fűzet nyitnak ránk, de a kő miatt nem látjuk, hogy honnan. A másik hibajelenség, hogy a textúrák találkozásánál kis csíkokat fedezhetünk fel, és ha a fal mellett szorosan állunk, akkor az átlukad, ilyen hibákat manapság már nem szabadna ejteni, nem hiszem

ugyanis, hogy ezeket nem lehetett volna kiküszöbölni. A grafika el-elérettben az áttevő filmek nagyon jók, mind minőségileg, mint tartalmilag, ez nem véletlen, ugyanis ezeket mind az igazi filmből kölcsönözték (így ezek a játék legjobb részei). Zeneileg a program remekül sikerült, nekem legalábbis tetszettek a számok. A nehézség nagyon el van találva, sőt a profi Tomb Raider nyugolnak talán még könnyű is lehet, persze a nem vonatkozik az időzített pályákra, mivel azok állati nehezkes. Szerencsére minden helyszínt második-harmadik nekifutásra teljesíteni lehet. Az irányítás már kivessztem, úgyhogy ahhoz már csak annyit mondanék, hogy sajnos a Dual Shock részge nem volt mindig tökéletes. Szóval a játék



mondhatni egész jó lett, akik szeretik az akciót és a TR stílusú játékokat, azok feltétlenül szerezzék meg.

Veres Miki

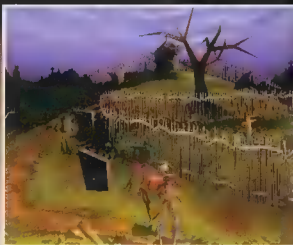
5TH ELEMENT

ATTYANTOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESZÓNA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIALÉTEL
ANALÓG RÁNYTÓ
DUAL SHOCK

TÖRTÉNET: KÉTBŐL
X A GRAFIKÁN FOGYATKÁTTAK
VERE Miki

89%

[illegible]

...the
... ..
... ..
... ..
... ..
... ..

Keywords: *gender inequality, gender discrimination, gender inequality, gender discrimination, gender inequality, gender discrimination*



A fiatalember tesztet a szíriai
pénzügyi, meg be-
mutatni neki a juttat-
mányt, jelen pillanatban
"itt van még a pénz, de a
szíriai, de már csak a
fiatalember kéri a pénzt,
már a pénzt is a szíriai

Chassagnier about the 32-year
Fikla
- Az utolsó hajókiállítások
lenek... és a nyolcfőzetes katoná-
lak Playatációnak lesz az első
szünetje (szünetben)
- Egyedülállóan szép, lakomák
a katonákhoz illő szerkezet hall-
gatás, melyek a szünetet
szünetben lehet átmenetileg
tekintni.
13. szünetben az első hullám
szünetben, melyek a szünet
szünetben polgári után megkezd
az eseményeket.
- Az utolsó 40-50 évvel
előzően.
1. szünetben az első hullám

MEDIEVIL
 ZÁVATÓSSÁG
 ZÁSZHATÓSÁG
 ZÁVATÓSSÁG
 ZENESZÓRÓ
 1 JÁTEKOS
 1 KÉZKÖNYV
 ANALÓG RÁNYÍTÓ
 SZAL SZERKE
 ✓ FANTASZTIKAI
 MEGKOMPONÁLT JÁTEK
 MEGFELTŐ MŰVÉSI ÉRTÉK

95%

m
 JR: 2
 és 10
 az
 végül a

kiegészítő
 en
 mindez összesen
 évet vett
 k

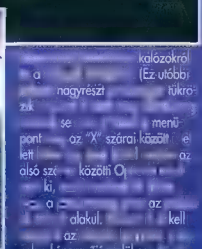
2
 Ezek
 és

[illegible]

XENOCRACY



Ez a pálya az egyik



az a következő színek: M, ke
Az színek a
zokatis a o
nk. A tőrsínkai o
lagi a f
zót a valogatni. A egyverek sebes.
a mindkettől juk szo
ég
nanővérezés
- f
összes gomb
Az akció
távozzon, a o a
lasztól a
a választható nőzéi la

XENOCRACY

EATVANTOSAG
JATSZHATOSAG
SZAVATOSSAG
KENNESONA

1 JATEKOS
3 TUDAS FALSIKOSOK
JALLAS RANTTO
✓ ENDEKES TORTENET ES
JATEKMENT
EMPAN EGY LEEGYEZNESTETT
PEGONDVERZO

76%

Előző számunkban olvashattuk egyik leveliről panaszaikat, miszerint nincs Manga rovat az újság hasábjain. Nos, Manga rovatot nem ígérhettek, azért egy olyan játék kerül most tesztelésre, amely szervezen hozzátartozik a japánok kedvenc időtöltéséhez, azon belül pedig a Ghost in the Shell nevét viseli. Masamune Shirow volt az, aki kitalálta ezt a történetet és ezzel elindította a lavinát. A film farsereget siker aratott, a Mangának köszönhetően. Mivel a Sony igen takikusan tudta, hogy a japánok megdöglenek a Anime-ért, rögtön csináltak is a filmből egy kafa kis játékot, ami nem csak a japánoknak, hanem a Martinak is nagyon tetszik. A másik dolog meg az, hogy az Akira után a Ghost in the Shell volt a második Anime, amit az angol mozikban nagy hírvérés kíséretében bemutatnak, tehát azt hiszem, egy ilyen magas színvonalat megüelő film mellett számíthat jó számítógépes adaptációra.

A főszereplők természetesen emberek, ám nem egyedül – a hadsereg készített ugyanis egy úgynevezett Fuchiko-ma robotot, mely leginkább egy pókra hasonlít, mind tulajdonságaiban, mind pedig kinézetében, de emberek irányítják. Az pilóták ezekben a robotokban helyezkednek el úgy, hogy tele vannak aggattva mindenféle dróttal, így érzékelik a sérüléseket, vagy eséseket. Nem bábra megy tehát oda-bent a játék, vigyázni kell, mit hogyan csinál az ember...Ezt a robotot hívják az Anime-ban "Mecha"-nak.

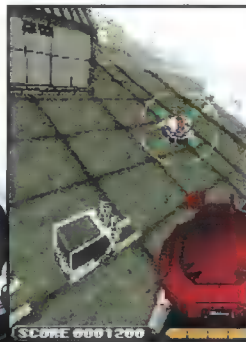
Szóval a játékban egy ilyen kis pók szerepeben tetszünk majd, ám mielőtt élesben lépünk az ellenfeleink puskáival elé, tekintsük át a menükben történő lehetőségeinket. Az Options a beállítási menü, ahol a hangokon kívül a képernyőt is

tudjuk kalibrálni (TV-től függően szélesíthetünk, illetve szűkíthetünk). Aztán van még egy olyan opció is, ahol az eddig megszerzett videó-részleteket nézhetjük újra. Zárójelben jözem meg, hogy a játék videói nagyon fränkők. Tökéletes rajzfilm az egész, ám a legjobb az egészben az, hogy nem a rajzfilmből kivett jelenetek vannak a játékban, hanem teljesen újat generáltak neki! Szóval valódi minőségi mozira kell készülni mindenkinek,



nyos "pókróbotot", melyet irányítanunk kell. Az ilyenkor szokásos előre/hát-ra, jobbra/balra irányokon kívül belül az, ami miatt elég egyedülálló lett a játék. A való életben egy pók mindenható fel tud mászni – hát ezt most már egy robot is képes megtenni, mert a Ghost in the Shell-ben akár 45 fokban is áldogálhatunk egy épület oldalán. De nem csak ez az érdekes. Vegyünk példának egy falat, amire szem-

mon követhetjük az útvonalat, de legfőképp az ellenségek, illetve utánpótlások helyszínét. A térkép felett egy csik helyezkedik el körben, ez pedig az energiajelzőnk. Ha pirosan világog, az már nagyon rosszra jelent. Ilyenkor kell valamilyen elsősegélycsomagot magunkhoz szőltatunk. Még itt a jobboldalon fen található egy irányító, ami szervezen segít min ket abban, hogy el ne tévedjünk mindig az éppen aktuális cél felé mutat. A baloldali kijelzők pedig nem minden esetben vannak a



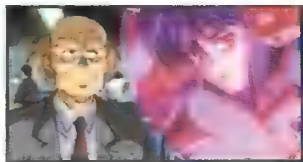
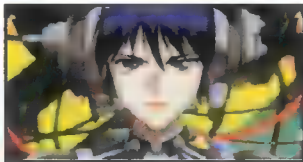
GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊

AZ EGYIK LECHÍRESEBB ANIME FILM JÁTÉKA!

aki valaha is csak Manga játékot keresett. A memóriakártyás teendők is el tudjuk intézni, szerencsére 1 blokkot foglal el egy állás, amit minden pálya végén tudunk kimenteni. Amúgy éles bevetés előtt van még egy, igen komplikált gyakorló mód, melyről majd még szeretnék egy picit bővebben is értekezni. Szóval akkor határozzuk meg a játék stílusát. Belülről – illetve választásunktól függően kívülről is – láthatjuk azt a bizo-

bál megyünk fel rá, s közben lövöldözik ránk egy helikopter. Az időtálló pilóta ezután nem tud eltalálni (mivel bebújunk egy eres alá a tető alatt, ide meg e nem tud lefelé lelélni), innen aztán bátran kilöhetünk bárkit. Hmmm. Egy picit bele-mélyedtem ebbe a pókos dologba, de higgyétek el nekem, ez egész egyszerűen valami fantasztikus. Akkor maradjunk a képen látható dolgoknak. Lent jobboldalt egy picike térkép látható, ahol nyo-

képen. Ugyanis nem minden pályán olyan, ahol ezekre az adatokra szükség van. Például csak néhányszor lesz az, hogy embereket kell megmentenünk, vagy időre kell valamit csinálnunk.

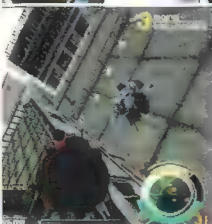


Ilyenkor ezeknek a számoknak ad helyet a képernyő. Tüzelní a robot egy géppisztollyal és egy rakétával tud, amiből csak a géppisztolyt van végtelenített töltékkel felszerelve, a rakétákat igenis meg kell szerezni. Az ellenfelekről nem beszéltem még, meg a becézési módszerről. Nos lőni bárhová lehetünk, de néha már annyian vannak a képernyőn, hogy nem is győzzük majd hová kapkodni a fejünket. Éppen ezért, ha valakinek a módos-

amennyi éppen ahhoz kell, hogy kinyíljon a másik aréna kapuja. A különbség mindössze csak néhány ezer pont, ám ezek meg a videóknál jönnek majd jól. Szóval eleinte csak le kell lőnünk néhány mozgó bábut és kész, de amint végeztünk megnyílik egy átjáró egy másik helységbe, ahol már vissza is lőnek ránk. Összesen 5 ilyen aréna van, egyre nehezebb ellenfelekkel, egyre kevesebb idővel, és egyre nagyobb bejáráható tereppel. A végén lesz még egy főellenség, amit ha sikerül elintézni, ha nem, mindenkép-

elintézhető ellenfeleket ad a gép, itt lehet gyakorolni. Ám a harmadik pályán már vért izzadtam, hogy sikerüljön továbbjutnom, mert a nehézség számomra egy picit el volt túlozva. A lényeg az, hogy ismerd a pályát, tud, mi hol van, mert ha időre kell valamit cselekedni, akkor egy rossz lépés és elszállt a továbbjutás. Nos, valami ilyesmi a harmadik pályája is, ahol veszélyes nukleáris tölteteket kell felrobbantanunk időre. De

Westbam, szóval az ilyen stílusú zene rajongói is meglephetik a jót ebben a játékban, mivel a videókkal együtt a zene annyira jól fest, hogy otthon tátott szájjal bámultam végig az



percnél tovább időzünk, azt a gép egy célkeresztbe rakja, s ilyenkor rögtön könnyebb lesz elintézni. Akiiket pedig nyíróbáni kell, csak és kizárólag robotok lesznek, persze mindenféle változatban előfordulnak, csak ne hogy valaki teljesen monotonnak érezze a játékmenetet.

pen meg-nézhe-tünk egy vi-deót. S most jön az, hogy mi-lyet. Összesen 10 db animációt játszik le a gép, attól függően, hogy med-dig jutottunk el a gyakor-ló pályán, és



ez még min-dig csak a harmadik pályá volt... Egyébként minden pá-lya után egy

introt. Ami ta-lán visszavett egy kicsit a lendületemből, az a túlzott nehézség, ami mondjuk egyénenként változó, de a harmadik pályánál már elakadtam, s azt hiszem nem csak azért volt, mert annyira béna lennék. De ne keseregjünk, inkább vásároljunk, mert ez időig stílusában a Ghost in the Shell a legjobb.

Bagó Péter



Akkor most vissza a gyakorlás-hoz. Egy speciális pályasorozatot kell teljesíteni, melyen bábutok kell időre lelővődznünk. No, de választhatunk is, hogy az összes megsemmisítjük, vagy csak

pályá van, melyek elején a pro-cesszor mindig elmagyarázza mi a feladatunk, s némelyik előtt még elég hosszú videókat is végiggyönyörködhetünk. Szóval eleinte csak apróbb, egy lövéssel

főellenséggel kerülünk szembe, akinek energiája a képernyő al-ján látható. Menteni csak ezek után tudunk. Szóval valami ilyesmi játék ez a Ghost in the Shell. Ha engem kér-deztek arról, érdemes-e megvásárol-ni, akkor nyugodt szívvel ajánl-hatom, mert stílusának eddig a legjobb darabja a Sony új üdvös-kéje. S azt hiszem, most egy ide-ig ez a trón megdöntetlen marad. Ami az értékelést illeti, grafikai-lag a környezet ha nem is a leg-jobb, de az átvezető képsorok mindenért kárpótolnak. A kezel-hetőséggel nincsen különösebb problémák és a nehézséggel sem. S akkor elérkezünk a legutósebb részhez, a zenéhez. A végén a készítőknél fel vannak sorolva a zeneszerzők, akik között olyan nagyságokat fedezhetünk fel mint



27

MEGA DRIVE

	Fogy. ár	Alkötés ár
ZERO THE ACROBAT	5990.-	
CHESTER CHEETAH	5990.-	
DRAGON'S REVENGE	7990.-	
DYNAMITE HEADY	9990.-	
X MUTANTS	6990.-	
IFA 98	13990.-	
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	7990.-	
AND STALKER	8990.-	
GHT CRUSADER	6990.-	
ON KING	9990.-	
HL 97	6990.-	
EAL MONSTERS	7990.-	
UGBY WORLD CUP 1995	7990.-	
POT GOES TO HOLLYWOOD	12990.- 9990.-	
AR TREK - DEEP SPACE NINE	12990.- 7990.-	
JU TERRANEA	8990.-	
OMAS THE TANK ENGINE	7990.-	
AMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7990.-	

SNES

	Fogy. ár	Alkötés ár
DOUBLE DRAGON V	9990.-	
KENDO RAGE	5990.-	
PUSH OVER	3590.-	
UNTOUCHABLES	5990.-	
X KALIBER 2097	8990.-	
SNES PAL CARTRIDGE-OK		
ASTERIX	11990.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	9990.-	
BIG SKY TROOPER	11990.- 7990.-	
BOOGERMAN	12990.-	
KIRBY FUNPACK	14990.-	
MOHAWK &		
HEADPHONE JACK	9990.-	
PILOT WINGS	6990.-	
REAL MONSTERS	9990.-	
WEAPONLORD	12990.- 9990.-	
SEGA GAME GEAR CARTRIDGE-OK		
	Fogy. ár	Alkötés ár
MEGA MAN	7990.-	4990.-
WIZARD PINBALL	8990.-	4990.-
WWF RAW	5990.-	3990.-

GAME BOY

	Fogy. ár	Alkötés ár
ADVENTURE ISLAND	6990.-	
ALADDIN	6990.-	
ANIMAMACS	7990.-	
ASTEROX	6990.-	
ASTERIX & OBELIX	7990.-	
BATMAN FOREVER	6990.-	
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-	
BIONIC COMMANDO	6990.-	
BOXING	7990.-	
BUGS BUNNY 2	6990.-	
BUST A MOVE 2	6990.-	
CHASE HQ	6990.-	
CONTRA ALIEN WARS	6990.-	
DAFFY DUCK	6990.-	
DARKWING DUCK	7990.-	
DEANIS THE MENACE	6990.-	
DONKEY KONG	6990.-	
DOUBLE DRAGON II	6990.-	
DUCK TALES	6990.-	
SHRIMP STRIKES BACK	7990.-	
FUNSTONES	6990.-	
GHEMUNS 3	6990.-	
HERCULES	9990.-	
HUGO 2	9990.-	
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-	
IRONMAN XJO MANOWAR	6990.-	
JAMES BOND 007	7990.-	
JELLY BOY	6990.-	
JUNGLE BOOK	6990.-	
JURASSIC PARK 2	7990.-	
JURASSIC PARK	6990.-	
LOON KING	6990.-	
LITTLE HESBAID	7990.-	
LOONEY TUNES	6990.-	
LUCKY LUKE	6990.-	
MEGAMAN II	7990.-	
MIKEY MOUSE DANGEROUS	7990.-	
MICRO MACHINES	6990.-	
MORTAL KOMBAT 3	7990.-	
MR NUTZ	7990.-	
NIGEL MANSEL	7990.-	
PINBALL DELUXE	6990.-	
PINOCCHIO	7990.-	
POCAHONTAS	7990.-	
POOL	7990.-	
RETURN OF THE JEDI	7990.-	
ROAD RASH	6990.-	
ROBIN HOOD	6990.-	
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-	
SHMURFS	6990.-	
SHMURFS 2	7990.-	
SHMURFS NIGHTMARE	7990.-	
SPEEDY GONZALES	6990.-	
SPIDERMAN XMEN	6990.-	
SPY VS SPY	6990.-	
STAR WARS	7990.-	
STREET RACER	6990.-	
SUPER BATTLE TANK	6990.-	
SUPER HUNCHBACK	6990.-	
SUPERMARIO LAND 2	6990.-	
TALESPIR	7990.-	
TAKEMATCHI	7990.-	
TARZAN	6990.-	
TAZ MANIA	6990.-	
TEIRIS 3	6990.-	
TEIRIS PLUS	6990.-	
TINY TOONS MONTANAS ...	7990.-	
TRUE LIES	6990.-	
TURN AND BURN	7990.-	
WARIO LAND	6990.-	
WATER WORLD	6990.-	
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-	
WORLD CUP 98	7990.-	
WORMS	7990.-	
WWF RAW	5990.-	
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-	
SEGA GENESIS CARTRIDGE-OK		
	Fogy. ár	Alkötés ár
BEILES QUEST	7990.-	
OUTRUNNERS	5990.-	
TOYS	5990.-	
ÚJGENERÁCIÓS KONZOL		
NINTENDO 64 + 1 CONTROL PAD	39999.-	
SONY PSX+1 DUAL SHOCK+DEMO CD	36999.-	

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszonzeladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX** és **N64** játékokat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat.

Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonzeladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz.

Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576**-os telefonszámunkat.

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az **576**-ban meghirdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért.
Telefon: 3295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.

AZ **576** KÖNYV AZ,  A  AZ **ocean** A **MICROPROSE** ÉS

AZ **INFOGRADES** HIVATALOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJA

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCIMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre 1600,-
fél évre 3000,-
egy évre 5760,-

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....
Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KÖNYV

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY
Minden árnyék alatt azonnal
kiszámlázható a 576 újságunk.
Egy árnyék egy 576-ás.
Vásárlásunkkal a 576-ot
szíveskedjenek!

576 KÖNYV

576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!



A hely, ahol játszva
vásárolhatsz:

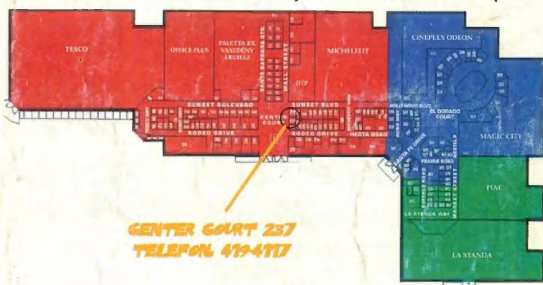
**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK :
35-90-576**



576 KBYTE A PÓLUSBAN IS!

Pólus Center, Center Court 237 Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)



**CENTER COURT 237
TELEFON: 419-4117**

FIGYELEM!!!

FIGYELEM!!!

ÚJ BOLTUNK NYÍLT A MAMMUT BEVÁSÁRLÓKÖZPONTBAN

Budapest, II. kerület, a Széna téren
2.emelet, a Libri könyvesbolt mellett Telefon: 345-80-76

FIGYELEM!!!

FIGYELEM!!!



**TOVÁBBRA IS
FANTASZTIKUS
AKCIÓKKAL
VÁRUNK!**

